PC SOLUCES

www.loisir.net

148 PAGES POUR FINIR TOUS VOS JEUX

100 % Soluces

Les soluces indispensables pour finir

- PLANESCAPE TORMENT 2e PARTIE 30 PAGES !
- PRINCE OF PERSIA 3D
- NOCTURNE
- LES SIMS
- ROLLERCOASTER TYCOON
- POMPEI
- THE DEVIL INSIDE
- BATTLEZONE 2

Messiah

(1ÈRE PARTIE)

Bonus : tous les codes pour Soldier of Fortune !

Et aussi 8 pages de codes et d'astuces pour être le meilleur

L 9506 - 36 - 39,00 F - RD

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

"LA FORCE EST AVEC EUX ON NE PEUT PAS LUTTER."
GEORGES. L
★★★
"CE JEU POURRAIT RELÉGUER LES FILMS AU NIVEAU PRÉHISTORIQUE."
STEVEN. S
★★★
"SI LES JEUX DEVENAIENT TOUS DES FILMS, LE CINÉ IRAIT DROIT AU BÛCHER !"
LUC. B
★★★★
"C'EST LE JEU QUI POURRAIT FAIRE COULER LE CINÉMA."
JAMES. C
★★★
StarLancer
PAR ERIN et CHRIS ROBERTS LES CRÉATEURS DE WING COMMANDER et de PRIVATEER
Dans la peau d'un pilote du 45e escadron de volontaires,
vous devrez combattre la coalition de l'Est pour prendre le contrôle du système solaire.
Ce simulateur de combat spatial combine habilement une intrigue digne d'un film de guerre et un moteur
3-D d'exception. STARLANCER vous plonge au cœur d'une aventure incroyable. Tellement incroyable
qu'on oublierait presque que ce n'est qu'un jeu.
SORTIE EN MAI 2000
Digital Anvil
Microsoft SIDEWINDER Compatible
Jusqu'où irez-vous ?®
Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux/starlancer
2000 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft est une marque déposée par Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et /ou dans d'autres pays. Les autres produits et logos mentionnés ici sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.
RCS Microsoft. B 327733184 RC Corbeil.

Ours

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
HTTP://WWW.LOISIR.NET
VOUS POURREZ :
- CONSULTER NOS ANCIENS NUMÉROS
- COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS
- VOUS ABONNER EN LIGNE
- AVOIR LES DERNIÈRES INFOS SUR LES JEUX VIDÉO
- ACCÉDER À DES MILLIERS DE CHEAT CODES
- OBTENIR DES DIZAINES DE SOLUTIONS
- CONTACTER LES RÉDACTEURS
- RENCONTRER LES LECTEURS (FORUM ET CHAT)
- DÉCOUVRIR NOS AUTRES PUBLICATIONS (CINÉ LIVE, AUTO LIVE...)

PUBLIÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING S.A.
CAPITAL SOCIAL : 9 700 000 F.
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY CEDEX
STANDARD : 01 41 06 44 33
FAX : 01 41 06 44 48

PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL :
MARC ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
DIRECTEUR GÉNÉRAL ADJOINT :
PHILIPPE DELEPLACE (pdeleplace@loisir.net)
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :
MARC ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
DIRECTRICE ADMINISTRATIVE ET FINANCIÈRE :
SONIA TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
CONTRÔLEUR DE GESTION :
SÉVERINE MADINIER (smadinier@loisir.net)
DIRECTRICE COMMERCIALE ET MARKETING :
ISABELLE WEILL (iweill@loisir.net)
TÉL. : 01 41 06 44 45
ASSISTANTE MARKETING :
SHIRLEY DECUPÈRE (sdecupere@loisir.net)
DÉVELOPPEMENT :
GUILLAUME LÉVY (glevy@loisir.net)
CHEF DES VENTES :
EMMANUEL CHODKIEWICZ (vente@loisir.net)

ABONNEMENT ET RÉASSORT PC SOLUCES
B601
60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX
TEL. : 0825 001 707
E-MAIL : abonnement@loisir.net

ABONNEMENT EN SUISSE : EDIGROUP S.A., CASE POSTALE 393, 1293 CHÊNE BOURG. TÉL. : 022/348 44 28
ABONNEMENT EN BELGIQUE : TONDEUR S.A., 9 AV. VAN KALKENLAAN, 1070 BRUXELLES. TEL. : 02 555 02 17
TARIF D'ABONNEMENTS ET DE RÉASSORT POUR LES AUTRES PAYS : NOUS CONSULTER.
RESPONSABLE ABONNEMENTS :
CRISTOPHE BASSET (cbasset@loisir.net)
TEL. : 01 41 06 44 46

RÉDACTEUR EN CHEF :
JEAN-FRANÇOIS MOLAS (jmolas@loisir.net)
RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT :
XAVIER ALLARD (xallard@loisir.net)
RÉDACTEURS :
SIMON MOHAMEDALY (smohamedaly@loisir.net)
CHRISTOPHE LEMONNIER (clemonnier@loisir.net)
SECRÉTARIAT GÉNÉRAL DE RÉDACTION :
CATHERINE MONTAGNON (cmontagnon@loisir.net)
SECRÉTAIRES DE RÉDACTION :
CLAIRE DELENCLOS, LOUIS BERG
CORRECTION-RÉVISION : NADIA DERRADJI
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION TECHNIQUE :
RICHARD EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHIQUE :
VANESSA WAJEMAN (vwajeman@loisir.net)
MAQUETTE : SYLVIE DUPUY
RÉALISATION DE LA COUVERTURE :
MICHAËL CAMBOUR
ILLUSTRATION DE COUVERTURE :
MESSIAH©INTERPLAY

PHOTOGRAVURE : CHAMPA (75 PARIS)
IMPRESSION : GROUPE IMPRIMERIE NATIONALE (67300 SCHILTIGHEIM)
DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE

CYBER PRESS PUBLISHING ÉDITE ÉGALEMENT :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, LA BIBLE DES SECRETS NINTENDO 64, CINÉ LIVE, AUTO LIVE, KID'S MANIA, TOM & JERRY
ET AUSSI 3615 PC SOLUCES (2,21 F/MN) ET ASTUCES PC AU 08 36 68 14 16 (2,21 F/MN)

DÉPÔT LÉGAL À PARUTION
COMMISSION PARITAIRE N° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921

©1999 CYBER PRESS PUBLISHING. TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS POUR TOUS PAYS. AUCUN ÉLÉMENT DE CE MAGAZINE NE PEUT ÊTRE REPRODUIT NI TRANSMIS D'AUCUNE MANIÈRE QUE CE SOIT, NI PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, Y COMPRIS MÉCANIQUE OU ÉLECTRONIQUE, ON-LINE OU OFF-LINE, SANS L'AUTORISATION ÉCRITE DE CYBER PRESS PUBLISHING

PUBLICITÉ
GS RÉGIE - 79 RUE BAUDIN
92300 LEVALLOIS-PERRET
SYLVAIN ATTAL - 01 55 21 02 54
MUKASA CLÉMENT - 01 55 21 20 63
FAX : 01 55 21 02 55

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*

Léo, ne nous quitte pas !

Si Léo croyait avoir échappé au service militaire, il ne savait pas qu'il allait en prendre pour quatre ans au service de PC Soluces. Au cours de ces quatre années, il aura tout vu et tout fait : la création du canard, c'est lui (128 pages tout seul, faut le faire même si ce n'est pas lui qui les agrafait), les nuits blanches pour finir les bouclages, c'est lui (on était juste là pour le soutenir moralement et apporter le café), les coups de gueule contre les attaché(e)s de presse, c'est encore lui (on faisait juste les chœurs), et Guillaume c'est lui aussi (là, on n'a rien fait du tout, c'est juré). C'est bien simple, Léo s'est fait tatouer un cœur sur le bras avec écrit "Léo et PC Soluces pour la vie".
Alors pourquoi il s'en va à Loisir.net, me demanderez-vous ? Sur un coup de tête ? Pas du tout. La réponse est toute simple : Loisir.net c'est PC Soluces et donc c'est Léo, tout bêtement ! Il part prêcher la bonne parole de notre canard sur les terres inconnues des mondes virtuels. Léo c'est notre Christophe Colomb, notre Armstrong (pas le chanteur, l'autre), notre Marco Polo, notre... merde, j'ai plus de place pour dire du bien de Léo.

Jeff
Rédacteur en chef

Sommaire

SOLUTIONS/GUIDES

BATTLEZONE 2 ..... page 4
THE DEVIL INSIDE ..... page 30
POMPEI ..... page 42
PLANESCAPE TORMENT ..... page 52
PRINCE OF PERSIA 3D ..... page 82
NOCTURNE ..... page 98
LES SIMS ..... page 112
ROLLERCOASTER TYCOON ..... page 118
MESSIAH 1ÈRE PARTIE ..... page 126
SOS COURRIER DES LECTEURS ..... page 132
TRICHE TRASH ..... page 134
SPÉCIAL CODES SOLDIER OF FORTUNE ..... page 144

BATTLEZONE II

COMBAT COMMANDER

Vous aimez les jeux de stratégie en temps réel et vous avez donc acheté Battlezone II, un jeu révolutionnaire par son aspect 3D qui vous implique directement au cœur de l'action. Seulement voilà, c'est dur, très dur même, mais ce guide, je l'espère, pourra enfin vous mener jusqu'aux deux fins du jeu. Jeff • jmolas@loisir.net

Éditeur : Activision • **Config. :** Pentium 233, 32 Mo de ram • **Texte et voix :** : Français • **Sortie :** Février 2000

SAUVEGARDE

Vous trouverez sur notre site internet www.loisir.net une sauvegarde qui vous donnera accès à toutes les missions des deux campagnes. Pour l'utiliser, décompressez le fichier **"Battlesave.zip"** dans le répertoire où vous avez installé le jeu Battlezone II.

Conseils de jeu

- le contrôle des véhicules : c'est l'un des aspects les plus étonnants de Battlezone II, le fait de pouvoir monter à bord d'une unité pour la contrôler. Mais ne voyez pas trop grand et ne prenez jamais le contrôle des unités les plus puissantes, car ce sont aussi les moins maniables. Par expérience, c'est vraiment le Char la meilleure unité (ou son équivalent, le Guerrier des Scions). En effet, vous serez ainsi bien protégé et pourrez en même temps participer à l'action. De plus, la mobilité de ce type d'unité vous permettra souvent d'éviter les tirs de vos ennemis et, si vous avez de bons talents de pilote, vous pourrez à vous seul changer le cours d'une bataille en détruisant vos adversaires plus vite que ne le ferait n'importe laquelle de vos unités sous vos ordres.
- le commandement : pour diriger vos troupes, la meilleure solution consiste à les suivre de près sur le terrain pour leur donner directement les ordres. Il y a bien des systèmes de carte (par exemple le Bunker de relais) mais c'est peu concluant car le brouillard de guerre est bien trop gênant.
- le combat : pour gagner un duel entre deux véhicules, il va vous falloir apprendre à "strafer", c'est-à-dire à vous déplacer latéralement (un peu comme un crabe). N'attaquez en effet jamais de front vos adversaires mais, au contraire, tournez autour d'eux afin de vous retrouver en position de tir et eux non.
- le snipe comme religion : en dépit de toute sa difficulté d'utilisation, le snipe est l'une des armes les plus puissantes du jeu car il vous permet de mettre hors-service rapidement un adversaire. Cependant le snipe vous met en grand danger car il vous expose directement alors ne loupez pas votre cible car votre adversaire ne vous loupera pas ! Notez aussi que, vers la fin du jeu, il sera de moins en moins possible d'utiliser le snipe, les programmeurs ayant sans doute pensé que c'était trop facile. Donc, si vous remarquez que les cockpits des véhicules sont entièrement noirs, pas la peine d'essayer de les sniper, cela ne marchera plus.
- l'union fait la force : préférez toujours les attaques en masse aux petites escarmouches. En effet, l'adversaire aura toujours le temps de reconstruire des défenses si vous n'envoyez que quelques unités. De plus, vos unités détruites fourniront à votre ennemi le métal dont il fera ses défenses. Envoyez donc plutôt votre armée d'un seul coup pour passer vos ennemis avec la puissance d'un marteau pilon afin qu'il ne s'en relève pas. Essayez aussi de détruire les Recycleurs et Constructeurs : sans eux, une base est perdue à court terme.
- Se repérer : mettez-vous toujours en mode Carte (touche R)

Chapitre I : Les missions ISDF

Mission 1
Ceci n'est pas un entraînement

Sortez du vaisseau et suivez le Commandant Shabayev jusqu'à l'avant-poste Cerberus ravagé. Identifiez (touche " I ") ensuite le bâtiment de communication (c'est celui avec une antenne Radar sur le toit). Quittez alors votre véhicule (touche " H ") et entrez dans le bâtiment pour fouiller les pièces jusqu'à ce que vous trouviez le blessé. Revenez ensuite à votre véhicule laissé dehors et suivez le Commandant pour rencontrer vos premiers ennemis (notez que vous passerez devant des bonus d'armes et de munitions). Après cette première escamourche, suivez le Commandant pour revenir au bâtiment de communication en éliminant les nouveaux adversaires qui surgiront. Suivez le Commandant quand il repartira : il vous indique d'autres bonus de ravitaillement que vous pouvez traverser pour les récupérer. Allez jusqu'à l'unité Rogue 1 qui apparaît au loin sur votre interface radar et détruisez les soldats qui l'attaquent. Allez ensuite au Camion de réparation et escortez-le jusqu'à l'avant-poste pour le protéger des ennemis : cette fois-ci, ce sera plus coriace alors utilisez aussi vos missiles.

Mission 2
Un simple S et R

Sortez du bâtiment et marchez tout droit et un peu vers la droite pour arriver à votre véhicule, qui se trouve le plus à droite : entrez dedans. Essayez de commander le véhicule de ravitaillement comme vous l'indique Shabayev (touches " F1 " puis " 1 "). Suivez ensuite le Commandant jusqu'à ce que vous rencontriez vos premiers ennemis. Mettez-les en fuite en détruisant le système de brouillage puis revenez près du Commandant et profitez de son ravitaillement pour vous refaire une santé (mettez-vous dans le rayon). Suivez-la pour rejoindre une deuxième station de brouillage à détruire aussi. Revenez ensuite avec le Commandant jusqu'à la base où vous attend un comité d'accueil qu'il faut bien évidemment éliminer. Suivez encore le Commandant et protégez-la quand elle se mettra aux commandes de l'unité ISDF pour rétablir le courant : mission terminée.

Le bâtiment où il faut entrer.

Le blessé est à l'intérieur.

Le système de brouillage à détruire (à gauche).

Mettez-vous dans le rayon vert afin d'être réparé.

Mission 3
Les hostilités commencent

Le Commandant Shabayev vous demande de quadriller la zone pour vous assurer qu'il n'y a pas d'ennemis qui rôdent. Commencez par sélectionner le Camion de réparation près de l'entrée des tunnels pour qu'il vous suive (attention il peut se perdre alors gardez toujours un œil sur lui). Patrouillez alors jusqu'à ce qu'un vaisseau ennemi vole une caisse : traquez-le avec Shabayev afin de détruire le voleur. Suivez ensuite le Commandant jusqu'au bunker de communication : sortez du véhicule et entrez dans le bunker. Allez au panneau de commande et activez-le (touche " espace ") puis déplacez la carte vers le nord nord-ouest pour trouver l'unité Rogue 1. Appuyez sur la touche " N " et posez la balise à côté avec le bouton gauche de la souris.

Attendez devant l'écran jusqu'à ce que vous receviez un message d'alerte : sortez de l'écran de contrôle et retournez à votre véhicule. Traquez alors les deux Remorqueurs que vous voyez sur votre radar (les points rouges) : il faut les détruire avant qu'ils n'emportent les deux Matériels (les losanges verts) à leur vaisseau sinon vous perdez ! Au cours de votre intervention, votre véhicule va sûrement être détruit si vous n'utilisez pas votre Camion de réparation pour vous remettre en état) : rentrez alors immédiatement dans le char qui se trouve à côté pour poursuivre votre mission.

À partir de maintenant, vous serez attaqué à divers endroits : vos adversaires tenteront de reprendre les deux Matériels mais aussi de détruire vos bunkers de communication. Soyez vigilant pour empêcher les Matériels d'être dérobés, et surtout n'oubliez pas de réparer votre vaisseau car c'est la clé de la victoire. Lorsque vous aurez empêché toutes les tentatives ennemies, Shabayev vous recontactera et il faudra la rejoindre pour terminer la mission.

Mission 4
Trop chaud

Sélectionnez le Pilleur qui sortira du Recycleur et amenez-le au gisement de fragments indiqué par un losange sur la carte. Déployez son menu (touche " F1 ") puis déployez-le sur le gisement (touche " espace " en visant le gisement). Déployez près du gisement la Tourelle que vous enverra Shabayev puis retournez à votre recycleur après l'attaque (sélectionnez le recycleur avec la touche " 1 " pour vous guider). Le Commandant Shabayev reçoit l'ordre de vous laisser en surveillance : vous allez recevoir plusieurs Tourelles construites par le Recycleur. Sélectionnez chaque Tourelle quand elle arrivera (touches "F1", "F2"...) pour la déployer soit en défense du Recycleur, soit en défense du Pilleur (le Pilleur est un peu plus attaqué).

Pendant les assauts, vous pouvez sélectionner l'Armurerie (touche " 3 ") et lui demander de vous envoyer du ravitaillement en bouclier ("ravitaillement" dans la version française) et en munitions selon vos besoins : ils arriveront par colis descendant du ciel (plus vous êtes loin de l'Armurerie, plus cela mettra du temps). Sortez ensuite de votre véhicule et marchez dans la caisse "Superpisteur" qui se trouve près de l'Armurerie pour récupérer un fusil de sniper. Remontez dans votre unité et rendez-vous au Bunker de Relais au nord (indiqué par un losange). Descendez de votre véhicule, entrez dans le bunker (cela vous protégera considérablement), faites un clic droit souris pour vous mettre en mode Snipe et sauvegardez. Quand vous verrez apparaître les unités ennemies, tirez sur le cockpit rouge de l'une d'elle : si vous le touchez, il devient vert et vous avez marqué le vaisseau.

Remontez dans votre véhicule et poursuivez l'assaillant mais évitez absolument de détruire le vaisseau marqué.

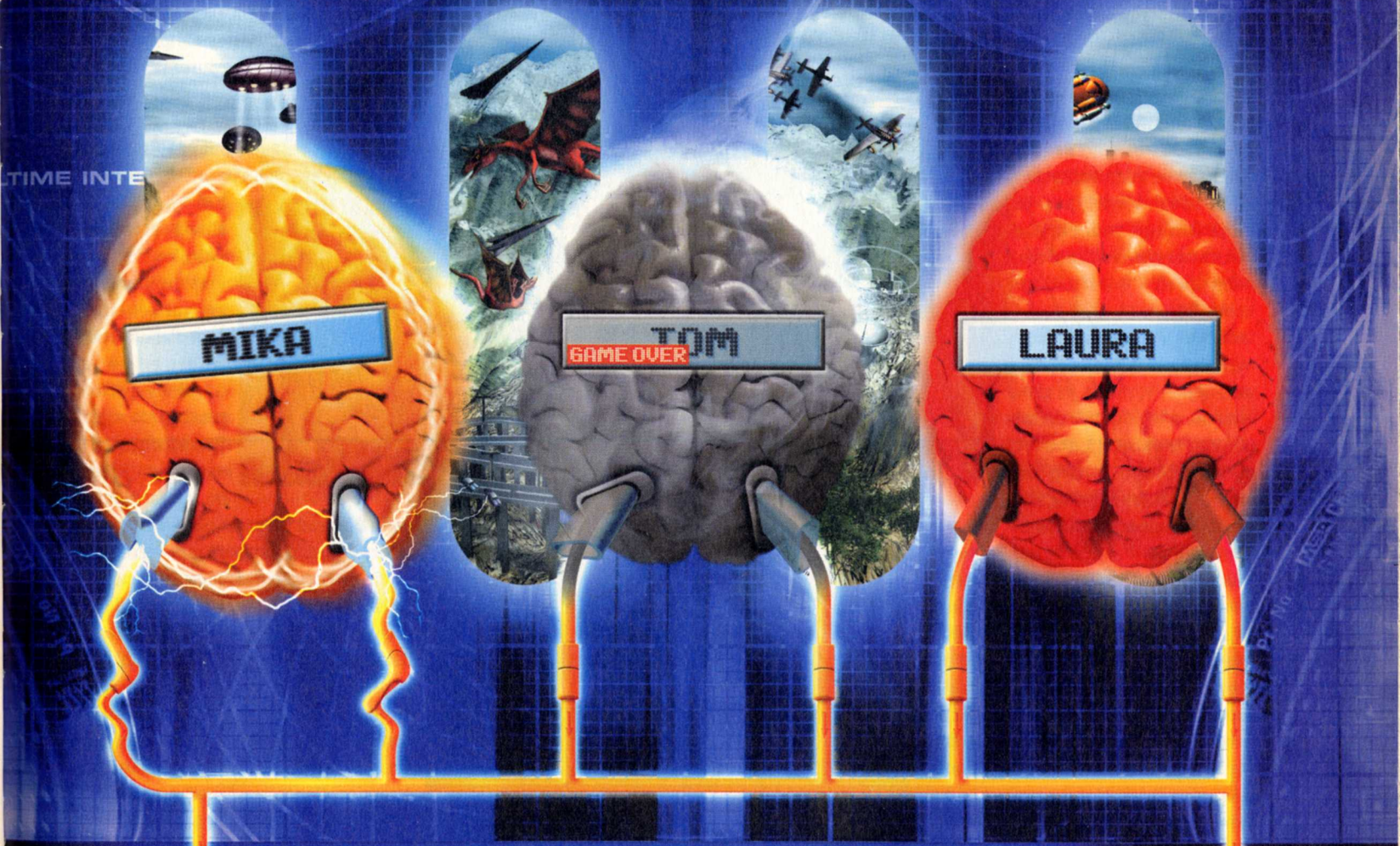
Vous arrivez ainsi au vaisseau amiral et à la fin de la mission.

Note : le fusil de snipe ne tire pas "une seule balle" mais seulement "une balle à la fois". Si vous loupez votre tir, il faut attendre qu'il se recharge (voyant bleu).

Mission 5
La planète noire

Suivez le Commandant et protégez la base (faites une Tourelle si besoin) jusqu'à ce que le Commandant vous indique un gisement.

www.goa.com



GOA

les joueurs font la loi

les hits : Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Quake 3 Arena, Tournament, Rogue Spear, Age of Empires 2...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*.

GOA est une marque déposée - RCS Paris B 414 948 869 - *hors coûts des communications locales.

Faites un Pilleur grâce au Recycleur et envoyez-le s'installer sur le gisement de bio-métal indiqué par la balise. Comme toujours, pensez à vous réparer en demandant des bonus de réparation au Recycleur (commandes 1, 7) qu'il faudra récupérer au centre du Recycleur et produisez aussi quelques Tourelles pour défendre la base. Explorez ensuite la carte en suivant le défilé où vous avez installé votre Pilleur : vous allez tomber sur la base de l'ennemi défendue par de très nombreuses Tourelles de défense : ne vous approchez pas plus. En effet vous n'avez pas les moyens d'agir pour l'instant mais Shabayev vous prévient alors qu'elle construit une Usine. Revenez à votre base et faites des Motos mortier (commande 2,1). Faites-en 3 ou 4 puis approchez-vous du camp ennemi, sélectionnez de loin une des Tourelles (touche T) et donnez l'ordre à une des motos d'attaquer (sélectionnez la Moto avec la touche Fx correspondante puis ordre 3). Une fois toutes les tourelles détruites, vous pouvez installer un autre Pilleur sur le gisement à droite en sortant du défilé (gisement indiqué par une balise). Rejoignez ensuite le Major Manson dont vous voyez le signal sur votre radar puis suivez-le. N'engagez pas le combat comme il vous le dira lorsque vous passerez à côté des défenses ennemies, mais suivez-le au contraire très rapidement pour éviter l'orage. Lorsque vous arriverez à la grosse construction, éliminez tout de suite les véhicules ennemis qui surveillent puis éjectez-vous (touche H), approchez-vous du gros bâtiment en forme d'anneau (la touche T vous indique que c'est une Pelleteuse) et posez votre bombe dessus (touche C). Revenez vite à votre véhicule et éloignez-vous un peu pour ne pas être touché : admirez le spectacle de l'explosion qui conclut la mission.

Mission 6
Le nid de vipères

Votre base va être attaquée sans répit : pas grand-chose à faire si ce n'est la défendre. Cela tombe bien : vous êtes à bord d'un véhicule redoutable qui dispose d'un missile (il faut d'abord locker la cible en maintenant le clic de gauche enfoncé). Les trois Pilleurs dont vous disposez peuvent être installés sur les gisements juste à côté de votre base mais ne le faites pas tout de suite : laissez-les pour l'instant près des Tourelles car c'est là qu'ils sont les mieux défendus. Pour réparer votre vaisseau, vous devrez utiliser le nouveau bâtiment qui se trouve dans votre base : c'est une sorte de garage (qui s'appelle Service) et il suffit que vous vous placiez dessus pour être réparé. Lorsque vous aurez repoussé plusieurs attaques, le major vous demandera de détruire l'Extracteur ennemi indiqué par la balise. Demandez à toutes vos unités de combat de vous suivre et allez détruire cet Extracteur mais en vous occupant d'abord des Tourelles Gardiens qui le protègent (le Snipe à distance est une idée pour les éliminer). Dès que l'Extracteur est détruit, revenez à votre base où vous recevez un Constructeur. Déployez alors vos trois Pilleurs sur les gisements qui se trouvent à côté de votre base puis attendez d'avoir 50 en minerai : donnez alors l'ordre au Constructeur de faire un Bunker de relais puis deux Tourelles à canon près du gisement au nord que vous venez de conquérir à l'ennemi. Attention, l'ennemi n'appréciera pas et lancera d'autres attaques alors laissez bien toutes vos troupes en défense de cet avant-poste ! Vous recevez un Pilleur supplémentaire dès que ces trois bâtiments sont construits : placez-le sur le quatrième gisement où se trouvait précédemment l'Extracteur ennemi (tout du moins si vous y arrivez car moi je n'ai jamais pu le sélectionner). Vous obtenez aussi une nouvelle unité de combat : le Bombardier. Utilisez-le pour attaquer la base ennemie qui se trouve au nord-ouest : pour cela, rentrez à pied dans votre Bunker, sélectionnez le Bombardier et donnez-lui l'ordre plusieurs fois d'attaquer les bâtiments ennemis un par un (c'est très long car le Bombardier doit revenir à son Hangar pour recharger). Personnellement, je trouve que le Bombardier ne fait pas de dégâts assez vite alors j'ai utilisé aussi cette méthode : avec le Constructeur, j'ai fait plusieurs Tourelles à canon près de la base ennemie puis j'ai attaqué petit à

petit jusqu'à ce que l'ennemi perde pied. Pour être efficace, détruisez d'abord les deux Tourelles ennemies, puis l'Armurerie et enfin le Quartier Général ("HQ"). La mission est un succès.

Détruisez les Archers.

Mission 7
À travers le miroir

Déployez le Recycleur que vous avez (F1) puis faites un Pilleur grâce à lui afin d'exploiter le gisement tout à côté. Faites ensuite un Constructeur ("Construction") et utilisez-le pour faire une Centrale d'Énergie puis un Bunker de relais, une Tourelle à canon. Attention, l'ennemi attaquera pendant ce temps alors soyez vigilant et détruisez-le vite. Si vous voyez que votre base est attaquée mais que vous ne voyez pas d'où viennent les tirs, c'est que l'ennemi utilise des sortes de mortiers (les Archers) qui se trouvent à distance. Allez un peu vers le nord pour les repérer et les détruire : vous repérerez ainsi un second gisement que vous pourrez exploiter avec un autre Pilleur. Continuez à développer votre base jusqu'à ce vous receviez le message de détresse de Shabayev : allez alors vers le nord jusqu'à la balise, éjectez-vous de votre véhicule et entrez dans le bâtiment pour conclure cette mission.

Le bâtiment à rejoindre.

À bord d'un véhicule ennemi, cette mission est plus facile.

Mission 8
Chercher de l'aide

Le début de cette mission est catastrophique car vous êtes piégé dans le bâtiment de la mission précédente avec des ennemis qui vous entourent. Deux solutions très différentes s'offrent à vous : soit longer à pied les crêtes pour éviter l'ennemi tout en restant bien en hauteur (c'est très long mais presque sans danger), soit sniper un des pilotes pour lui prendre son véhicule (c'est très, très dangereux mais beaucoup plus rapide : si vous loupez, il suffit de recommencer la mission tout de suite). Dans les deux cas, il faut rejoindre la base qui se trouve à l'ouest et attendre l'attaque pour la repousser : fin de la mission. Si vous avez volé un véhicule, défendez la base en restant à bord, sinon montez à bord d'un des véhicules présents dans votre base (ordre 5).

Mission 9
Grondement dans la jungle

Je vous préviens tout de suite, cette mission est bien plus dure que les précédentes car elle est en temps limité : vous devrez donc vous presser. L'objectif est simple. Il faudra raser la base ennemie qui se trouve à l'ouest en progressant petit à petit dans le défilé au sud. Mais pour l'instant ce n'est pas votre objectif prioritaire car il faut d'abord sauver Shabayev qui se trouve tout au nord-est de la carte (comme l'indique la balise).

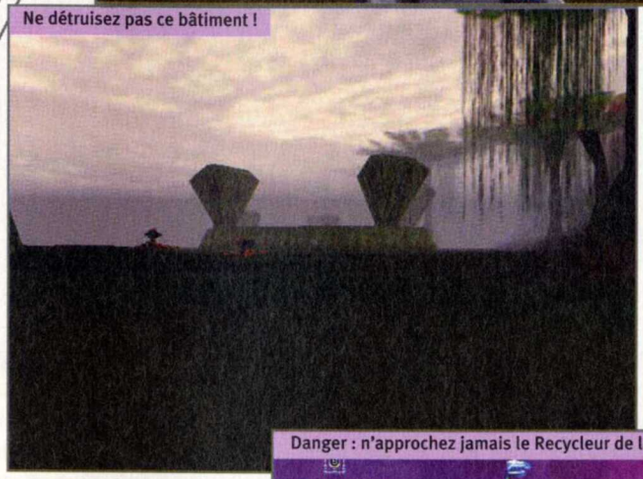
Commencez par suivre seul et lentement le défilé nord pour repérer les deux premières tourelles Gardien de l'ennemi. Éjectez-vous de votre véhicule à distance de sécurité, et snipez les pilotes de ces tourelles (c'est-à-dire la lumière rouge du cockpit du Gardien). Remontez à bord et avancez un peu pour repérer le troisième Gardien juste après les ruines : snipez-le de la même façon en vous mettant à distance. Sélectionnez ensuite vos chars et vos motos (touches F1 et F2) et détruisez les deux unités qui patrouillent dans les parages du troisième Gardien. Continuez maintenant d'avancer pour repérer le Canon ("Gun") qui se trouve dans les environs de la base ennemie. C'est une défense très coriace et vous ne pourrez pas la passer seul. Sélectionnez alors toutes vos troupes de combat, y compris celles volantes (F3), et envoyez-les sur cette cible pour qu'elles la détruisent. Pendant ce temps, continuez à progresser seul vers le nord-est pour voler au secours de Shabayev, mais gardez l'œil ouvert car il y a aura un quatrième Gardien caché dans la forêt (là encore il faudra le sniper à distance pour vous en débarrasser). Lorsque vous aurez atteint les ruines où se cache Shabayev, le premier objectif de la mission sera rempli. Le deuxième consiste à raser la base ennemie, sauf le bâtiment vert.

Revenez donc à votre base et progressez maintenant seul par le défilé sud en éliminant, comme toujours, les Gardiens avec la technique du snipe. Vous remarquerez qu'il y a des gisements de minerai dans les deux enclaves : placez une tourelle devant l'entrée de ces enclaves pour détruire les extracteurs ennemis qui sont sur les gisements ou qui voudraient s'y installer. Progressez ensuite vers l'est avec vos troupes (faites des chars grâce à l'usine : commandes 2, 3).

Progressez en éliminant les Gardiens au snipe.

Je trouve les tourelles très efficaces et j'aurais tendance à en faire une ligne de front que je déplacerais lentement vers la base ennemie.
Notez que votre adversaire veut construire un second canon dans le défilé sud : si vous êtes rapide, vous pouvez l'en empêcher en détruisant son Constructeur, sinon vous devrez détruire cette seconde défense en envoyant un groupe important de véhicules.
Enfin, rasez la base et vous aurez gagné.

Mission 10 Éblouissement


Ne détruisez pas ce bâtiment !

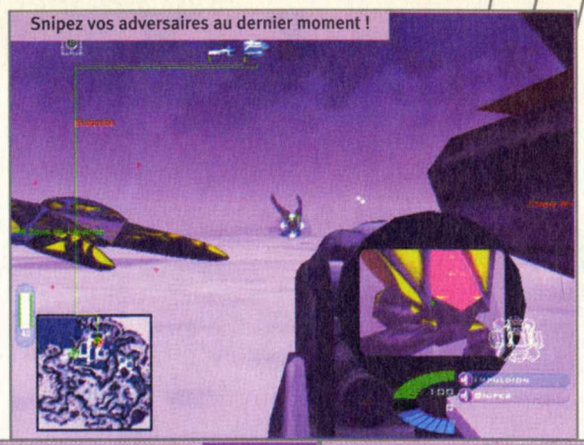
Déployez tout de suite le Recycleur ainsi que des Tourelles pour le défendre. Faites ensuite un Pilleur pour exploiter le gisement proche au nord. Faites un autre Pilleur pour exploiter le gisement qui se trouve au sud de votre base. Faites encore un autre pilleur pour exploiter le gisement qui se trouve vers l'est en partant de celui au sud. Un convoi ennemi va passer pour s'installer au sud et l'on vous demande de l'intercepter : laissez tomber. Construisez plutôt d'autres tourelles pour défendre vos trois extracteurs. Vous pouvez même récupérer un quatrième gisement en explorant la zone sud occupée par l'ennemi : il y a un gisement qu'il occupe mais l'ennemi semblera ne pas réagir quand vous attaquerez son extracteur pour reprendre ce gisement (d'ailleurs l'ennemi sera très passif dans cette mission ou presque).
Continuez à faire quelques Tourelles supplémentaires pour défendre vos Extracteurs car ils seront tout de même un peu attaqués (pour ma part l'ordinateur concentrait ses attaques sur l'Extracteur au sud-est).
À partir de maintenant, faites un Constructeur pour améliorer vos Extracteurs afin qu'ils produisent plus. Utilisez-le aussi pour développer votre base en y mettant des Canons de défense, des Centres d'énergie et surtout une Usine et un Bunker relais. Utilisez cette Usine pour faire votre armée : faites une dizaine d'unités de chaque type (c'est plus que nécessaire mais cela vous montrera comment diriger une grosse troupe). Rasez alors le camp ennemi au sud en détruisant aussi tous ses extracteurs.
Lorsque la base sera détruite, réparez votre vaisseau (soit en utilisant une unité de réparation si vous en avez produit une, soit avec des bonus de réparation du Recycleur) puis sauvegardez et allez ensuite devant l'entrée de la carte qui se trouve au milieu de la carte afin d'y poser une balise de navigation devant l'entrée (touche N). Attendez les instructions du général puis passez à travers la grotte et avancez tout droit jusqu'à ce qu'une balise vous indique la direction du signal. Rendez-vous alors vers la source de ce signal pour découvrir un émetteur dans un bâtiment. Le général décide de faire sauter le bâtiment avec ses Bombardiers : éloignez-vous vite et essayez de passer par la caverne : celle-ci s'écroule vous empêchant de passer. Pas de panique : suivez la balise de navigation apparue pour rejoindre le site de récupération où un vaisseau Condor vous attend.

Mission 11 Terrain glissant

La mission commence très mal puisque votre vaisseau de transport s'écrase. Sortez du vaisseau, demandez à l'autre unité (le Scout) qu'il vous suive et rendez-vous RAPIDEMENT à la balise "Zone de largage" en évitant le centre de la carte où se trouve la base ennemie (les Scout peuvent monter des pentes très raides). Une fois arrivé à la balise, allez immédiatement vers l'est jusqu'au point vert indiqué sur la carte : c'est là que se trouve votre Recycleur. Malheureusement il est endommagé et il va falloir le guider jusqu'à la balise "Zone de largage" en évitant absolument les lacs gelés où ils couleraient à pic (la glace ne supporte pas son poids : faites une sauvegarde pour le tester). Les lacs gelés sont un peu durs à repérer à vue d'œil car leur texture est à peine plus claire que le sol. Par contre, il y a un moyen très facile de contourner ce problème : mettez-vous en mode Carte si ce n'est déjà fait (touche "R") afin de voir précisément les lacs représentés par des carrés bleu foncé. Vous n'avez plus alors qu'à demander au Recycleur de vous suivre en passant entre ces lacs afin d'atteindre la zone de largage. Bien sûr, ce serait trop facile comme cela : les Scions vont envoyer des troupes pour détruire le Recycleur (et aussi le Transport). C'est là qu'est votre avantage : comme ils ne font pas attention à vous, vous pourrez détruire entièrement la première vague en mode Snipe. Pour cela, attendez que l'ennemi soit arrivé à côté du Recycleur pour lui tirer dessus et snipez-les alors immédiatement (sauvegardez après chaque snipe réussi). Continuez votre progression à travers les lacs et détruisez la seconde vague d'assaut plus faible de la même façon (c'est-à-dire en snipe) ou bien en restant dans votre véhicule si vous trouvez cela plus efficace. Il y aura une troisième vague d'assaut lorsque vous arriverez près de la balise : là encore utilisez la méthode que vous préférez pour les détruire (le snipe est vraiment très efficace mais plus dur).

Danger : n'approchez jamais le Recycleur de la glace.

Envoyez alors le Recycleur précisément sur la balise en utilisant l'ordre correspondant dans son menu des commandes puis déployez le Recycleur. Tuez sans hésiter la grosse bestiole qui traîne dans les parages de votre Recycleur si celle-ci montre des signes d'agressivité (ce qui ne devrait pas manquer). Demandez à votre Recycleur de faire un Pilleur et exploitez le gisement tout proche à l'ouest. Faites un autre Pilleur pour exploiter le second gisement un peu plus à l'ouest. Commencez alors à construire une base grâce à un Constructeur et déployez des défenses. Pensez aussi à réparer le véhicule de Transport : faites un Dépôt de réparation et envoyez le Transport dessus pour qu'il en profite (refaites l'opération jusqu'à ce qu'il soit en parfait état).


Snipez vos adversaires au dernier moment !

Le Remorqueur ramène vos Pilleurs.

Le Remorqueur récupère le cristal.

Une fois la base développée et protégée ainsi que les Extracteurs, mettez-vous à la recherche de Shabayev : rendez-vous droit vers l'ouest à partir de votre base pour découvrir son vaisseau écrasé mais Shabayev n'est plus là, tant pis (mais c'est normal dans le cours de la mission). Avancez alors vers le sud-ouest : il y a un autre gisement bien défendu. Détruisez les Gardiens tout proches et installez toutes vos tourelles près de ce gisement : l'ennemi aura beau remplacer continuellement ces Gardiens, ils se feront détruire les uns après les autres. Avancez seul la balise "Décoller" et éliminez en mode Snipe tous les Gardiens sur la route et surtout les quatre qui entourent la balise : un vaisseau de récupération est alors envoyé. Il ne vous reste plus qu'à amener le Transport jusqu'à la balise "décoller" pour finir la mission.

Mission 12
Contre-attaque

Remarque préalable : au cours de cette mission, vous devez absolument éviter de perdre le TUG (le Remorqueur) car il permet d'accomplir les objectifs à la fin de la mission, mais aussi vos Pilleurs (ou lorsqu'ils deviennent des Extracteurs) ainsi que vos Constructeurs (ou au moins l'un des deux) car il n'y a pas de Recycleur pour les remplacer.

Vous tombez en plein combat et votre base est attaquée de partout. Entrez tout de suite dans le Char qui se trouve juste en face de vous et aidez vos camarades à repousser l'assaut. Lorsque c'est fait, faites un tour d'inspection de votre base pour découvrir des Pilleurs inactifs à l'ouest ; essayez de les activer en les mettant dans votre viseur et en appuyant sur la touche "Espace". Utilisez alors l'unité TUG (touche F6 normalement) pour remorquer ces Pilleurs près du bâtiment Quartier ("training" dans votre interface). Remarque : pour utiliser le TUG, il faut le sélectionner puis viser l'unité que vous voulez remorquer et appuyer sur la touche "Espace" puis indiquer ensuite au TUG l'endroit où vous voulez qu'il se rende. Si vous avez du mal à repérer le bâtiment Quartiers, regardez sa photo dans le manuel.

Dès que vous aurez tiré un Pilleur près du Quartier, un pilote sortira automatiquement du bâtiment pour en prendre le contrôle : envoyez alors les Pilleurs sur les gisements. Grâce à ces deux Pilleurs récupérés, vous pouvez augmenter votre production à 60 unités mais vous pouvez encore monter plus haut en améliorant vos Extracteurs grâce à vos Constructeurs, et en exploitant le gisement qui se trouve à l'est du lac après avoir snipé les Gardiens qui en défendent l'accès.

Lorsque votre production de métal est suffisante, commencez tout de suite à faire un front aligné de Tourelles à canon (4 ou 5) au bord du lac, au nord de votre base : cela arrêtera tous les assauts que lancera l'ennemi (il traverse le lac du nord vers le sud) et vous serez ainsi tranquille (faites bien sûr les bâtiments d'énergie qui seront nécessaires pour alimenter ces défenses).

Vous n'avez plus alors qu'à faire une petite armée de 5 chars et autant d'autres unités d'attaque : c'est plus que suffisant pour raser la base ennemie au nord du lac (attaquez en priorité les défenses et aidez vos troupes en snipant les Gardiens).

Détruisez tout sauf la construction étrange de couleur marron clair : lorsque tous les bâtiments ennemis ont sauté, envoyez votre TUG prendre la source d'énergie qui se trouve au centre de cette construction pour terminer la mission.

Mission 13
Règlement de compte

Au début de cette mission, vous ne devez absolument pas bouger mais rester à côté du major Manson, sinon c'est la défaite automatique ! Attendez jusqu'à ce que votre vaisseau de transport s'envole et soit détruit : à ce moment-là, les Scions vont vous tirer dessus. Vous n'avez qu'une chose à faire alors, c'est fuir à toute allure vers la balise "Chef scion" à l'est car un Recycleur vous y attend. Demandez-lui de vous suivre jusqu'à la balise à la pointe sud nommée "champ de fragments" et commencez à construire sur ce site une base. Vous avez un gisement à l'ouest et un autre un peu plus loin en remontant le défilé ouest. Ces deux gisements vont vous permettre de construire votre base, surtout lorsque vous aurez amélioré les Extracteurs grâce au constructeur.

Faites une base avec précaution car il n'y a pas beaucoup de place : ne faites pas trop de Tourelles à canon ou bien

vous finirez par ne plus avoir la place pour les autres bâtiments. Produisez un grand nombre d'unités (j'ai un faible pour les Tourelles, les Chars et les Chars lance-roquettes) puis remontez le défilé ouest pour tomber sur deux autres gisements. Ils seront défendus par les Scions mais, face à votre armée, ils ne résisteront pas longtemps. Grâce à ces deux gisements supplémentaires, vous allez pouvoir construire les unités de combat les plus puissantes (Bombardiers, Bipèdes...). Ne vous en privez pas car si l'ennemi ne se montre pas très agressif, sa base est par contre très bien défendue et il vous faudra pas mal de troupes pour arriver à le déloger (j'ai dû faire des groupes de combat contenant chacun dix unités). Vous devez entièrement détruire la base Scion, sauf le bâtiment marron clair au centre duquel se trouve la source d'énergie, comme indiqué par la balise. Lorsque les Scions sont éradiqués, construisez un Remorqueur (grâce à votre Recycleur) et envoyez-le récupérer cette source d'énergie (de la même façon que vous avez récupéré les Pilleurs dans la mission précédente) : cela conclut la mission.

Faites des assauts en masse.

Le Remorqueur s'illustre encore !

Ne rentrez pas dans ce bâtiment sauf si vous voulez tout de suite voir l'alternative B.

Mission 14
Attiser le feu

Installez votre Recycleur sur le site de départ puis faites deux Pilleurs afin d'exploiter les gisements qui se trouve au nord de votre site d'atterrissage. Faites ensuite un Constructeur pour améliorer vos extracteurs puis construisez tout de suite un Remorqueur grâce à votre Recycleur. Demandez alors à vos deux troupes de combat de départ et à votre Remorqueur de vous suivre jusqu'à la balise du crash à l'est : vous pouvez passer sans problème au-dessus du lac de lave à l'est (afin d'éviter la base Scion qui se trouve au nord). Dès que vous arrivez sur place, vous détecterez un Hauler (l'équivalent du Remorqueur chez les Scions) qui embarque une créature Scion : détruisez immédiatement le Hauler et demandez à votre Remorqueur de récupérer la créature Scion. Par contre, vous n'allez pas pouvoir ramener tout de suite cette créature à votre base car, si vous traversez le lac de lave, elle sera détruite et le seul autre chemin passe par la base des Scions, qui ne vous accueilleront pas à bras ouverts.

Il va donc falloir laisser votre Remorqueur sur place pour l'instant et détruire la base Scion. Si vous vous sentez mal à l'aise, vous pouvez faire quelques Tourelles pour défendre le Remorqueur (les Tourelles passent au-dessus de la lave) mais c'est une précaution qui semble bien inutile car le Scion n'a jamais tenté de détruire mon remorqueur.

Produisez donc une dizaine de Chars lance-roquettes et autant de Chars normaux et rasez toute la base Scion qui se trouve au nord. Une fois cela fait, demandez à votre Remorqueur de vous suivre et faites le tour du lac de lave en passant par l'ex-base Scion afin de revenir à votre base.

Une chose étonnante va alors se produire : Yelena Shabayev apparaît et demande de trahir votre camp.

Vous avez en effet deux possibilités :

A : vous détruisez le vaisseau de Yelena ce qui vous fera rester dans les forces de l'ISDF.

B : vous demandez au Remorqueur traînant la créature Scion de suivre le vaisseau de Yelena (pour cela, il faut sélectionner votre Remorqueur puis viser le vaisseau de Yelena et appuyer sur la barre espace). Suivez ensuite vous-même le vaisseau de Yelena : elle vous conduit devant une entrée secrète qui surgit du sol : pénétrez rapidement à l'intérieur de ce bâtiment pour accéder à une suite différente des choses.

À partir de maintenant, les numéros des missions porteront en plus une lettre, A ou B, selon l'option que vous avez choisie.

Faites entièrement les missions de l'option A, c'est-à-dire tuez Yelena, car nous verrons plus tard comment accéder encore à l'option B.

Mission 15A
Le sort du traître

Vous avez pour mission de détruire le camp du traître Manson qui se trouve au nord. Demandez à vos trois unités de vous suivre, surtout qu'il y a parmi elles un Camion de réparation fort utile pour remettre en état votre unité et celle de vos collègues après chaque combat. Remontez alors le défilé en détruisant toute opposition que vous rencontrerez. Pour les Tourelles à canon, utilisez votre Char lance-roquettes : il sera à peine endommagé et vous pourrez de toute façon le réparer aussi.

3617 WEBINFO*STORE, C'EST SIMPLE ET PRATIQUE

- Vous créez votre compte et votre code client
- Vous laissez une adresse de livraison
- Vous commandez un article dans le catalogue
- Vous le recevez sous 48 heures* et sous colissimo suivi

Sans chèque, ni carte bleue, vous payez simplement le montant de votre communication minitel (5,53 F TTC/minute)

3617 WEBINFO*STORE, c'est

- plus de 450 jeux pour toutes les plateformes et toutes les consoles : PC, Mac, Playstation, Nintendo 64, Game Boy et Dreamcast
- toutes les nouveautés en DVD, K7 VIDEO et CD AUDIO
- une sélection constamment actualisée de matériel et périphérique informatique
- du matériel hifi, vidéo, électroménager...
- des articles divers tels que des bijoux, des fleurs, des abonnements magazines, du champagne et des accessoires automobile.

3617 WEBINFO*STORE, c'est aussi une sélection quotidienne d'articles en promotion à **- 10**, **- 20**, voire **- 40 % !!!**

Venez donc découvrir notre catalogue complet et n'oubliez pas votre mot de passe : **PCSOL**

des jeux...

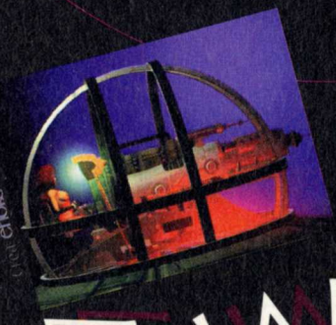
Rollcage 2 - Tzar, The Burden of the Crown
Star Wars Force Commander - Ultima Ascension
Pompei, La Colère Du Volcan - Superbike 2000
Lula, Pimperator Contre Attaque - Precision Pilot
Battlezone 2 - B-Hunter, Chasseur de Primes
Delta Force 2 - Rome, Le Testament de César
Half-Life Opposing Life - Final Fantasy VIII - Les Sims
Tignes Snow Wave - Flanker 2.0 - Croisades 2000
Trivial Pursuit Millenium - Nox - Codename Eagle
Cuedo Chronicles, Le Masque Fatal - Monopoly 2
Age of Wonders - Swat 3, Close Quarters Battle
Quake 3 Arena - Guérilla (Jagged Alliance 2)
Ford Racing - Airport Inc. - Unreal Tournament
Planescape Torment - The Longest Journey

sans CB NI chèque...

OFFRE RÉSERVÉE

10 minutes offertes sur votre première commande
Lecteur de PC Soluces, tapez PCSOL

selon disponibilité ** la durée de la communication dépend de l'article



3617 WEBINFO*STORE

RC 393307855

...du hardware

Disque dur SCSI 9 GO LVD - Carte mère Athlon - mémoire 128 PC100
Ecran 22 pouces iiyama - Voodoo 3 / 3DFX 2000
Appareil photo numérique Kodak DC280
DVD Hitachi + carte - Carte Tuner TV
Sidewinder freestyle Pro
maxi studio ISIS

La base à détruire.

Une fois arrivé près de la base, utilisez votre Char lance-roquettes pour détruire la Tourelle à canon en face de vous. Réparez le Char lance-roquettes et détruisez la seconde tourelle qui se trouve à droite.
Rasez ensuite tout le reste du camp : c'était facile non ? Sauvegardez car ce qui va suivre est terriblement plus dur.

Sans plusieurs Tourelles à canon, vous êtes perdu !

En effet vous devez revenir à votre point de départ au sud mais le major Manson vous attend avec plusieurs chars. Le combat est incroyablement dur : vous allez forcément perdre votre Bipède et le reste de vos unités. Ne paniquez pas : une fois éjecté, gravissez rapidement une colline, la plus haute possible (et si possible avec un sommet plat pour la stabilité), et mettez-vous en mode Snipe. Tirez alors sur les chars et les motos un par un pour en éliminer les pilotes. Attention, sauvegardez après chaque tir réussi car sinon l'unité attaquée sera en alerte et il vous sera beaucoup plus dur de la tuer lorsqu'elle s'agitera dans tous les sens.

Le "convoi" à détruire.

Une fois que tous les Chars normaux et autres petits véhicules sont hors-service, redescendez de votre colline et montez à bord d'un Char ennemi, de préférence celui en meilleur état. Détruisez alors à bord de votre engin le Char d'assaut qui garde la sortie du défilé : c'est la fin de la mission. Si vous ne réussissez pas du premier coup, utilisez un des autres véhicules restants pour recommencer.
Note : pour ceux qui penseraient rejoindre à pied la balise "rendez-vous", laissez tomber cette bonne idée. En effet j'ai essayé et cela ne termine pas la mission : seule l'élimination de toutes les unités ennemies vous donnera la victoire.

Mission 16A
Un trou en un

Cette mission ne vous laissera pas souffler : les Scions vont vous attaquer sans répit. Déployez tout de suite votre Recycleur et détruisez les Scions qui arriveront. Utilisez un de vos Pilleurs pour piller les débris que laisseront les épaves de vos ennemis et envoyez immédiatement les deux autres Pilleurs exploiter les deux gisements qui se trouvent côte à côte à l'est.
Faites rapidement un Constructeur afin qu'il produise un bâtiment d'énergie, un Relais puis construisez des Tourelles à canon : l'ennemi viendra se briser sur vos défenses et ne sera plus alors une menace. Placez vos Tourelles à canon au nord et à l'ouest de votre base pour qu'elles soient les plus efficaces (c'est là que se trouvent les deux accès à votre base).
N'oubliez pas qu'il faut agir très vite car les Scions attaqueront presque tout de suite avec des Titans et, si vous n'avez pas de Tourelles à canon, vous perdrez.
Ne négligez pas non plus vos deux Chars lance-roquettes : mettez-les à la pointe nord-ouest de votre Recycleur et demandez-leur de le défendre. Ainsi, les deux chars surveilleront les deux entrées à votre base.

Snipez vos adversaires.

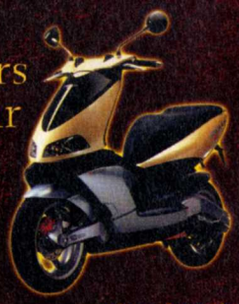
Lorsque vous aurez une dizaine de Tourelles à canon, renforcez ces défenses avec de simples Tourelles : elles seront efficaces pour détruire les unités qui auraient réussi à passer (surveillez d'ailleurs tous les assauts ennemis pour prêter main-forte à vos troupes si les choses se passaient mal). Mettez aussi quelques simples Tourelles près de vos Extracteurs car le Scion y parachutera des batteries de canon (des Archers) qui peuvent faire très mal si vous n'y prêtez garde.
Dès que vous sentez que vos défenses sont suffisantes (c'est-à-dire lorsque les attaques Scions n'auront plus le temps de faire des dégâts), commencez à faire des troupes : une dizaine de Chars lance-roquettes et autant de Chars classiques.
Menez alors vos troupes à l'assaut en rasant les bases ennemies sur la carte. Lorsque vous vous approcherez de l'entrée souterraine qui se trouve au nord-ouest (c'est-à-dire à l'opposé sur la carte de votre base de départ), vous recevrez un message d'alerte.
Il faut alors détruire le convoi Scion qui part de la zone sud-ouest et qui essaye de se rendre dans le trou au nord-ouest : c'est facile car il y a juste une petite unité (nommée le "Convoi") à détruire à peine escortée : à bord d'un simple Char, vous vous débarrasserez de cette unité "Convoi" et cela conclura la mission.

Mission 17A
Core

Vous voici au cœur de la planète Scion et vous êtes seul : mauvais signe. Il va falloir montrer vos talents de pilote de combat et trouver votre chemin dans ce labyrinthe de galerie.
Cela ne va pas être facile car, en plus, il n'y a pas de carte et les munitions sont comptées : il faudra faire mouche à tous les coups ou presque si vous voulez avoir une chance de voir la fin du jeu !
Avancez jusqu'à l'intersection : il y a deux robots à détruire. Prenez ensuite à droite et détruisez les deux autres robots dans la grotte. Si l'un des robots lâche une caisse à sa mort, ce n'est pas dégoûtant mais au contraire très intéressant pour vous : c'est un bonus de réparation à prendre bien sûr mais attention, ne les prenez pas forcément tout de suite pour éviter le gaspillage (revenez au contraire les cher-

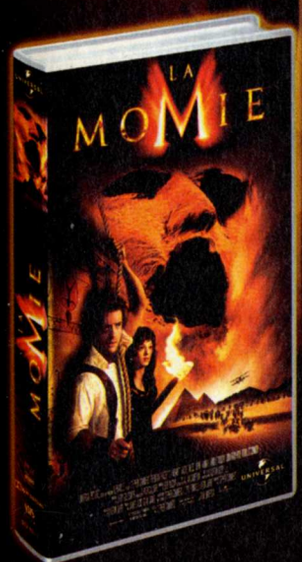
EN VIDÉO LE 18 AVRIL

Gagnez des scooters Aprilia sur



www.freesbee.fr
et au 08.36.68.13.45*

"Grand spectacle et frissons garantis.
Extérieurs somptueux et
effets spéciaux impressionnants.
Un événement"
Le Parisien



LA MOMIE

BONUS EXCEPTIONNEL

PLUS D'UNE HEURE DE MAKING-OF

Le film d'aventure, le plus spectaculaire de l'année !

En V.F. & V.O.S.T - 2h +1h de making-of

13ème RUE LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

freesbee

VIDEO FUTUR

ALLOCINÉ.FR Ça donne envie d'y aller !

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

UNIVERSAL

alerte cinéma

www.cineshopping.com

SCREAM 3

395 F
Figurine en résine du tueur
Hauteur 22 cm
Édition limitée (1000 Ex.)

139 F
T-shirt classique col rond

139 F
T-shirt classique col rond

139 F
T-shirt classique col rond

99 F
Changeur de voix

Porte clefs PVC en relief
21 F

Bougies la paire
25 F

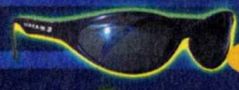
Porte clefs en resine 3D
49 F

Masque
170 F

Stylo acier
60 F

199 F
Montre Pop Out

120 F
Lunettes motard



Lunettes surfeur
59 F

STAR WARS ÉPISODE I

99 F
Casquette

579 F
Masque stormtrooper

779 F
Mini casque Dark Vador

139 F
T-shirt

139 F
T-shirt

159 F
Masque 3/4 vinyl

Masque latex
1490 F

259 F
Silhouette en carton taille réelle

549 F
Costume taille adulte

GHOST DOG

Figurine en résine
Forest Whitaker
Hauteur 23 cm
Édition limitée
495 F

119 F
T-shirt (XL, L, M)

Zippo gravé
Édition limitée
249 F

Sweat-shirt brodé
Taille XL
249 F

SIXIÈME SENS

T-shirt
Taille (M, XL)
139 F

T-shirt
Taille (M, XL)
139 F

T-shirt
Taille (M, XL)
139 F

LES ACTEURS

295 F
Fauteuil de metteur en scène
Édition limitée (1000 Ex.)

SLEEPY HOLLOW

59 F
Poster

Figurine
99 F

HOLY SMOKE

129 F
T-shirt manches longues
Taille XL

Figurine
99 F

Figurine
99 F

Figurine
249 F

LE PROJET BLAIR WITCH

T-shirt moulant
119 F

T-shirt
Taille L
119 F

19 F
Briquet

39 F
Lampe

JACKIE BROWN

149 F

Montres - Série limitée

Pellicule sous verre

119 F

Zippo gravé édition limitée

249 F

395 F

Figurines en résine. Hauteur 21cm Éditions limitées

B. Fonda

R. De Niro

S. L. Jackson

P. Grier

T-shirt (S, M, L, XL)

Pendulettes 4 modèles + boîte

59 F

LA NEUVIÈME PORTE

119 F

T-shirt (L, XL)

Sacoche D.J. Bag

149 F

PULP FICTION

89 F

T-shirt Taille L

AUSTIN POWER

10 F

Badge

30 F

Boule à neige

LE CINQUIEME ÉLEMENT

59 F

Poster

129 F

T-Shirt Taille XL

MRS. TINGLE

T-shirt (L, XL)

119 F

Coupe-vent Taille L

179 F

FACULTY

T-shirt (L) (bleu, noir, rouge, violet, orange)

99 F

T-shirt moulant

99 F

UNE HISTOIRE VRAIE

249 F

Zippo gravé Édition limitée

990 F

Voiture de Police

Taxi

990 F

COMICS

Buste Iron Man

589 F

Buste La Chose

589 F

Silver surfeur Kirby

990 F

Taxi

790 F

TAXI 2

Spiderman sur gargouille

1090 F

Peter's Plane

BON DE COMMANDE **Pour commander,** renvoyez ce bon de commande à : Cineshopping - 10, av. de Messine - 75008 Paris **OU** sur **www.cineshopping.com** ou **3615 cineshopping*** * 2,23 F/mn

Désignation	Prix U.	Taille	Quantité	Total

DÉLAI DE LIVRAISON : 3 SEMAINES À LA RÉCEPTION DU BON DE COMMANDE.

CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

Réf.: PC Soluces

Participation aux frais de port	30 F
Option : livraison rapide + 50 F.	
Total à payer	

❑ Mandat ❑ Chèque ❑ CB n° Je joins mon réglement à l'ordre de MOVIE-SHOP

Date de validité

❑ **OUI,** je désire recevoir les produits suivants.

Signature obligatoire

Nom : Prénom : Adresse :

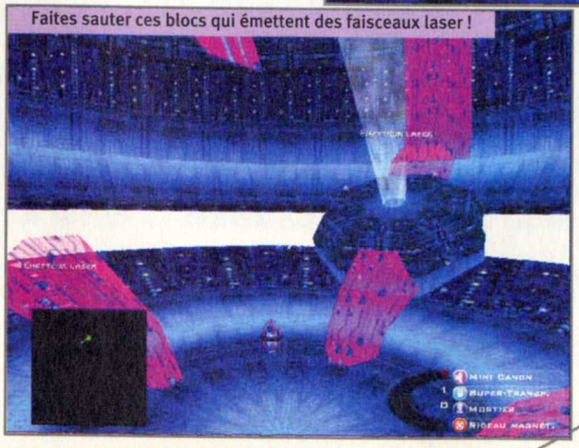
Code postal :

Ville : Tél.: Né(e) le :

cher en cas de besoin).
Vous voyez au centre de la grotte une sorte de construction avec en son centre une colonne lumineuse bleu et rouge qui monte jusqu'au plafond : tirez sur cette colonne (en son milieu) pour la détruire.
Notez aussi que vous pouvez descendre de votre véhicule pour poser une charge explosive, ce qui vous fera économiser pas mal de munitions. Revenez à l'intersection précédente et prenez la galerie en face de vous pour atteindre une autre grotte avec des robots : détruisez-les (prenez les bonus qu'ils laisseront sur place) puis détruisez aussi la seconde colonne lumineuse qui monte au plafond.
Revenez à l'intersection et prenez cette fois-ci la galerie qui part sur votre gauche. Avancez tout droit jusqu'à la seconde intersection et détruisez le robot. Pas la peine de prendre la galerie sur la gauche : vous tomberiez simplement sur un autre robot (qui ne lâchera pas de bonus de réparation si vous le détruisez). Continuez au contraire tout droit jusqu'à la seconde grotte. Cette grotte est défendue par une Tourelle en forme de colonne qui se trouve au centre : détruisez-la de la même façon que vous avez détruit les colonnes précédentes.
Prenez ensuite la galerie à gauche et avancez jusqu'à l'intersection puis suivez n'importe laquelle des galeries pour arriver dans la troisième grotte où vous devez détruire deux autres robots et une troisième colonne d'énergie au centre.
Revenez dans la grotte précédente (celle de la grosse tourelle) et prenez la galerie en face pour arriver dans une quatrième grotte.

Détruisez encore les deux robots et la colonne au centre puis revenez dans la grotte de la tourelle et prenez la galerie à droite.
À l'intersection, prenez la galerie de droite car le robot que vous détruirez lâchera un bonus de réparation (laissez tomber le robot qui se trouve dans l'autre galerie). Avancez jusqu'à la grotte où se trouve une autre colonne-tourelle à détruire.
Prenez ensuite la galerie qui se trouve au fond à gauche : elle est défendue par un robot qui lâchera un bonus de réparation (alors que ce n'est pas le cas pour le robot dans la galerie au fond à droite). Dans la grotte suivante, détruisez la tourelle-canon puis prenez la galerie à droite pour atteindre une grotte où il faut détruire deux robots (l'un d'eux lâche un bonus) et une colonne d'énergie.
Revenez dans la grotte précédente et prenez la galerie en face pour rejoindre une nouvelle grotte avec deux robots (un bonus de réparation) et une colonne d'énergie à détruire.
Prenez ensuite la galerie à gauche pour arriver au Cerveau de la planète. Celui-ci est défendu par des sortes de boules qui apparaîtront indéfiniment alors pas la peine de vous occuper de ces défenses (sauf si elles deviennent trop menaçantes) car vous perdrez votre temps et votre énergie (notez que les boules sont dangereuses non pas parce qu'elles tirent mais parce qu'elles vous rentrent dedans alors évitez-les quand c'est possible). Tirez au contraire le plus vite possible sur les quatre faisceaux laser qui émettent un rayon vers le Cerveau : ils sont résistants mais on en vient à bout.
Si vous commencez à manquer d'énergie, prenez les bonus de réparation qui se trouvent de l'autre côté de la salle ainsi que ceux qui apparaîtront régulièrement (mais lentement) en dessous du cerveau.
Essayez de détruire en dernier le faisceau laser qui se trouve près de la sortie : cela vous fera gagner quelques précieuses secondes pour la suite.
Dès que le cerveau est détruit, n'attendez même pas le message d'alerte et partez tout de suite pour revenir le plus vite possible à votre point de départ : c'est plus dur qu'il n'y paraît car, même s'il suffit d'aller vers le sud, des galeries s'effondreront devant vous (lorsque vous aurez le choix entre deux galeries parallèles). Dans ce cas-là, faites demi-tour et prenez l'autre galerie.
Une fois arrivé à votre point de départ, vous verrez une scène de fin qui n'est peut-être pas la meilleure, comme on va le voir avec les missions alternatives.

Détruisez ces colonnes d'énergie.



Faites sauter ces blocs qui émettent des faisceaux laser !

Chapitre II: Les missions Scions

Pour accéder aux missions Scions, vous devez créer un nouveau pilote dans le menu et l'appeler "play scion". Démarrez alors la partie campagne pour avoir accès à ces missions alternatives (les missions B) qui auraient été déclenchées si vous aviez suivi

entrez dans l'ère du numérique !

Jouez sur le

3615 PC SOLUCES

gagnez le lecteur DVD de salon

et retrouvez les meilleures astuces et soluces,

24h/24, 7j/7

1 LECTEUR DVD DE SALON Xv_m557 avec chargeur 3 DVD

3615 PC SOLUCES • 08 36 68 14 16

3615-3668 : 2,21 F/mn

des centaines d'astuces et des dizaines de soluces

Chabayev dans la mission 14 au lieu de la tuer.

Mission 15B Transformation

Montez tout d'abord dans le véhicule Sentinelle afin d'être motorisé. Sélectionnez le Buidler (Constructeur) avec la touche F1 puis donnez-lui l'ordre d'ajouter un générateur d'énergie au bâtiment Kiln qui correspond à l'usine de l'ISDF (commandes 3,7 puis 1 pour le Kiln si vous regardez le bâtiment).

Transformez ensuite plusieurs fois comme vous le demande Chabayev votre vaisseau (touche C). Améliorez ensuite votre Kiln grâce à votre Builder pour qu'il produise de nouvelles unités et faites des Sentinelles et des Guerriers avec ce bâtiment. Aidez aussi Chabayev à chaque fois qu'elle sera attaquée et repoussez les attaques ennemies.

N'oubliez pas que vous pouvez vous réparer en demandant au Recycleur qu'il produise des bonus de réparation, tout comme chez l'ISDF.

Protégez le Remorqueur.

Attaquez le Char d'assaut à plusieurs.

Le brouilleur à construire.

Les Archers vous seront fort utiles.

Améliorer l'Extracteur et faites des troupes jusqu'à ce qu'on vous demande de rejoindre un groupe à la balise. Allez-y avec toutes vos forces et défendez le Remorqueur lorsque l'ISDF passera à l'attaque (un conseil, prenez le contrôle d'un Guerrier plutôt que d'une Sentinelle : c'est l'équivalent d'un Char et l'on se sent beaucoup plus à l'aise dans les combats). Pensez aussi à réparer votre véhicule avant de vous rendre à la balise.

Escortez ensuite le Remorqueur lorsqu'il se rendra à la balise 2 au nord en le protégeant : passez un peu devant lui et dégagez sa route en détruisant tout ennemi qui apparaîtra. Méfiez-vous, si le Remorqueur est détruit, cela signifie l'échec de la mission alors restez vigilant.

N'oubliez pas de continuer à produire des unités pendant que vous escortez le Remorqueur : elles vous seront bien utiles pour le défendre.

Sur la route du Remorqueur, un éboulement se produira, et vous devrez résister à une nouvelle attaque. Lorsque les forces ennemies seront anéanties, Shabayev vous demandera d'inspecter l'éboulement : éjectez-vous de votre véhicule et approchez-vous de l'éboulement pour découvrir une unité étrange. Remontez ensuite à bord de votre véhicule puis prenez le contrôle du Remorqueur (ordre 1="suivez moi").
Ne vous précipitez cependant pas dans la gueule du loup : continuez à produire quelques Guerriers et surtout ramenez votre Remorqueur à votre base. Faites alors produire des bonus de réparation par votre Recycleur et envoyez votre Remorqueur dessus : et le voilà remis à neuf (quel soulagement !).
Il va falloir maintenant atteindre la balise au nord en suivant les défilés (on les voit très bien en mode Carte : touche "R"). Attention, ne demandez pas au Remorqueur de vous suivre mais nettoyez plutôt le chemin jusqu'à la balise car il y a deux Chars d'assaut et des Scouts en guet-apens. Une fois que le chemin est dégagé, demandez au Remorqueur de vous suivre jusqu'à la balise 2 : fin de mission.

Ne lésinez pas sur les défenses.

Le Remorqueur toujours aussi indispensable.

Mission 16B Embuscade

Déployez votre Recycleur à l'endroit où il se trouve et envoyez un Pilleur exploiter le gisement juste à côté. Utilisez l'autre Pilleur pour piller d'abord le minerai sur le terrain puis envoyez-le sur le second gisement qui se trouve au sud de la balise "Embuscade". Utilisez le Builder pour améliorer les deux Extracteurs et faites un Four. Améliorez votre Extracteur puis le Four pour le transformer en Forge. Détruisez immédiatement les Éclaireurs ISDF qui repéreront votre base.
Il y a aussi un troisième gisement que vous pouvez exploiter : il se trouve au nord-est de la balise Embuscade (suivez le défilé vers l'est et prenez le chemin qui part sur la gauche pour le trouver).
Construisez tranquillement une dizaine de Guerriers (en un seul groupe) : dès que c'est fait, envoyez votre Builder construire un Système de brouillage près de la balise Embuscade. Amenez ensuite à cet endroit vos dix Guerriers puis partez seul dans le défilé à la rencontre des troupes de l'ISDF. Dès que Chabayev vous indique que les troupes ennemies sont à votre poursuite, revenez à la balise Embuscade et admirez le spectacle (si vos troupes ne réagissent pas, pensez à les diriger avec l'ordre d'attaque mais tout en restant à l'abri un peu en retrait).
Lorsque les forces ennemies sont anéanties, demandez à votre Builder de faire une Antenne et faites-la-lui améliorer ensuite.

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

HUMONGOUS ENTERTAINMENT
Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur
HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner
3615 CINELIVE

CYBER PRESS PUBLISHING
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
Acclaim
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Quake III et Interstates 82 et
ACTIVISION
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

cryo INTERACTIVE
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis (I et II) et en faisant un détour par les temples d'"Aztec" et par Venise, toutes les solutions de ces jeux sont sur : 3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS INTERACTIVE
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VIII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT
Discworld Noir, La Roue du Temps, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

KONAMI
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

MICROÏDS
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE
Trucs, astuces, solutions complètes et concours sur :
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 38 : 2,21F/mn.

Construisez alors un Archer dans la Forge et envoyez-le à la balise Artillerie (il faut lui donner l'ordre "aller à la balise" et sélectionner la balise Artillerie). Envoyez aussi tous vos Guerriers à cette balise pour défendre votre Archer car l'ennemi ne laissera pas l'Archer. Si jamais vous perdez votre Archer, ce n'est pas grave : refaites-en un autre et envoyez-le à nouveau sur la balise Artillerie.

Une fois l'Archer en place, il devrait tirer automatiquement sur les bâtiments d'Énergie de l'ISDF (le tir de l'Archer part à la verticale) et les Tourelles à canon. Si ce n'était pas le cas, vous pouvez lui donner l'ordre d'attaquer ces cibles en les désignant (il faut se rapprocher de la base pour voir certaines des cibles).

Pour gagner du temps, vous pouvez aussi vous rapprocher de la base pour détruire vous-même les bâtiments d'Énergie mais attention aux Éclaireurs. Une fois les objectifs détruits, la mission est terminée.

Mission 17B Cristaux

Cette mission commence très mal car vous allez être attaqué rapidement et les ressources sont difficiles à trouver. Déployez immédiatement le Recycleur et faites un Pilleur puis mettez-le sur le gisement qui se trouve juste à côté de votre point de départ. Faites aussitôt un second Pilleur et envoyez-le sur le gisement qui se trouve tout droit à l'ouest de votre point de départ (si vous ne vous dépêchez pas, l'ISDF aura mis un Pilleur. Faites ensuite deux Gardiens pour commencer à défendre votre Recycleur car il sera attaqué par des Éclaireurs puis faites un Constructeur (ou "Builder"). Utilisez-le pour améliorer vos Extracteurs. Faites encore au moins deux Gardiens pour défendre l'Extracteur qui se trouve à l'ouest (et défendez-le vous-même en attendant).

Ne suivez pas ces traîtres.

Pendant que vous défendez votre base, ne vous éloignez surtout pas vers le nord car il y a des Chars lance-roquettes aux abords de votre base et ils ne feraient qu'une bouchée de vous.

Continuez à renforcer les défenses de votre base et de vos Extracteurs en faisant quelques Canons à flèches (2 pour l'Extracteur à l'ouest et autant pour la base). Une fois que vous êtes bien installé, vous pouvez récupérer un troisième gisement : il se trouve au nord de votre base (presque au centre de la carte) mais il est défendu par un Char lance-roquettes. Pas de crainte à avoir pourtant, Battlezone II étant un jeu stupide (désolé, ça m'a échappé mais ça fait plus de 15 missions que ça me démangeait de le dire), approchez-vous de l'extracteur ennemi en étant bien à l'abri derrière lui pour ne pas être attaqué par le Char lance-roquettes. Demandez ensuite au Constructeur de venir jusqu'à vous et construisez un premier Canon à flèches : admirez le carnage qu'il va faire. Faites ensuite un deuxième puis un troisième Canon à flèches car l'ordinateur réagira un peu.

Avec vos trois Extracteurs améliorés, vous n'avez plus qu'à développer votre base et à faire des unités : 3 ou 4 Guerriers, autant d'Écorcheurs et de Titans et surtout une dizaine d'Archers. Ce sont les Archers qui permettent en effet de raser une base sans trop de pertes : mettez-le à portée de l'ennemi et pilonnez-le en attaquant les bâtiments d'énergie, le Recycleur... Évitez absolument de détruire le Crystal ("source d'énergie") car sinon la mission est un échec assuré. Utilisez vos troupes d'attaque en défense de vos Archers : cela évitera les sorties de l'ennemi. Vous remarquerez aussi que vous serez attaqué par un tir d'artillerie sans savoir d'où ça vient : ce sont les Motos mortier ISDF qui en sont responsables. Il n'y a pas grand-chose à faire si ce n'est raser au plus vite la base et donner l'assaut avec vos troupes de choc pour finir le travail et faire taire une bonne fois pour toutes ces Motos. Quand la base ISDF sera anéantie, faites un Remorqueur (toujours grâce au Recycleur) et envoyez-le récupérer le Crystal. Ramenez cette source d'énergie à votre base pour terminer la mission.

Vous voici dans le pétrin !

Mission 18B Escorte

Vous devez accompagner le Remorqueur chargé du cristal vers la balise "Alchimator" au sud. Demandez au Remorqueur et aux autres unités de vous suivre et progressez vers le sud en détruisant les premiers ennemis que vous verrez. Réparez tous les vaisseaux après chaque escamourche grâce à l'unité "Service". Lorsque vous rencontrerez des vaisseaux "amis" qui vous demanderont de les suivre vers la gauche, ne jouez pas leur jeu car ils vous mèneraient dans une embuscade où vous n'avez aucune chance : prenez au contraire le défilé au sud et détruisez vos "Amis" qui reviendront pour vous éliminer. Réparez encore vos unités car des Tourelles vous attendent à la sortie

du défilé : à détruire d'urgence (et sans snipe malheureusement).
Demandez aux autres unités qu'elles restent sur place dans le défilé et avancez seul vers les Tourelles : endommagez-les un peu puis revenez vers votre groupe et demandez à l'unité Service de vous réparer. Recommencez seul votre attaque sur les Tourelles et faites-vous réparer : continuez ces escarmouches jusqu'à ce que les Tourelles soient détruites. Si des troupes ISDF vous suivent, c'est encore mieux : elles se feront décimer par vos unités restées en retrait. À la sortie du défilé,

Détruisez ce pont avec votre Flux plasma.

Avec plusieurs Tourelles, la base AVN n'a plus grand-chose à craindre.

allez vers la droite et recommencez cette technique de l'escarmouche pour détruire une à une les tourelles jusqu'à l'endroit où ce trouve le Char lance-roquettes. Pour ce dernier, c'est un peu difficile de vous en occuper seul alors amenez toutes vos troupes et lancez l'attaque. Quand celui-ci est détruit, la route est presque dégagée vers l'Alchimator : foncez dessus en protégeant bien le Remorqueur des Chars qui vous donneront la chasse (ne vous éloignez pas trop de vos troupes afin de les aider). N'oubliez pas que le Remorqueur et le Cristal qu'il traîne sont votre priorité.
Lorsque vous arriverez à l'Alchimator, un comité d'accueil vous recevra : vous n'avez aucune chance en résistant. Fuyez au contraire immédiatement dans le défilé qui se trouve derrière l'Alchimator (prenez le défilé de gauche, c'est le chemin le plus rapide) et rendez-vous jusqu'à la balise "Navette" puis montez dans le vaisseau de transport pour conclure la mission.

Mission 19B
Un sauvetage inattendu

Cette mission est difficile et vous n'avez pas de temps à perdre car il faudra défendre une base ANV au nord-est (les points bleus sur la carte) attaquée par l'ISDF. Déployez immédiatement votre Recycleur sur le site de départ et utilisez un Pilleur pour exploiter le gisement juste à côté. Faites un autre Pilleur pour exploiter le second gisement qui se trouve à 200 mètres au nord-est de votre base (en direction des points bleus) et un troisième Pilleur pour exploiter le gisement qui se trouve à environ 400 mètres au sud-est de votre base.
Améliorez aussi vite que possible ces Extracteurs tout en défendant vous-même votre base car vos Tourelles n'auront pas assez de puissance pour résister longtemps (n'oubliez pas de vous réparer avec des bonus de réparation du Recycleur). Dès que vous avez assez de

Avec TPS et Ciné Live
Le Cinéma
Gagnez
6 mois d'abonnement à
TPS cinéma
CINE FX Films de A à Z
1 CINESTAR
2 CINESTAR
TPS Le Cinéma
CINETOILE
+ une parabole
+ l'installation par un professionnel (valeur 3300 F)
En jouant sur le
3615 CINE LIVE
Aussi :
les dernières nouveautés VHS et DVD sont à gagner
3615 : 2,21 F/mn
Concours organisé du 1er au 31 Mai 2000
Photos non contractuelles

minerai, faites immédiatement des Tourelles à canon pour défendre plus efficacement votre base : l'ennemi ne passera plus !
Dans tous les cas, évitez d'approcher la base alliée au nord-est : cela déclenchera une attaque de l'ISDF à laquelle vous ne pourrez répondre car vous n'êtes pas encore prêt. En fait, passé les premiers moments de panique, vous vous rendrez compte que l'ISDF ne fait pas grand-chose et vous aurez tout le temps de vous développer tranquillement.
Commencez donc à améliorer votre base en faisant des 10 Écorcheurs, autant de Guerriers, et de Titans (c'est plus que suffisant mais je préfère toujours compter large au cas où les combats se passeraient mal pour vous).
Pendant ce temps, allez détruire le pont qui se trouve au nord de votre site de départ. La façon la plus rapide de détruire ce pont, c'est de vous mettre aux commandes d'un Guerrier, d'en changer la configuration (touche "C") et de tirer avec votre Flux à plasma sur le pont. Il faudra tout de même que vous reveniez à votre base pour prendre des bonus de réparation car ce pont est très résistant. Évitez aussi de vous en prendre pour l'instant aux Chars près du pont : ils ne sont pas une menace directe pour vous (tout du moins si vous ne les approchez pas de trop près).

Lorsque votre armée est construite, vous allez recevoir un message vous demandant de défendre véritablement la base AVN. Rendez-vous là-bas avec vos unités de combat. Faites-vous aussi suivre par un Constructeur car on vous demandera de construire un Canon à Flèches sur la balise du même nom qui défend l'entrée de la base AVN. Ne soyez pas avare : faites d'autres Canons à flèches (4 ou 5) près de cette balise : la défense de la base alliée n'en sera que plus facile !
Rappelez-vous aussi que le Recycleur de la base AVN fera des bonus de réparation pour vous et vos unités : envoyez-les dessus pour en profiter. Si vous trouvez que ce n'est pas suffisant (les bonus ne tomberont pas régulièrement), vous pouvez aussi construire un Camion de réparation grâce à votre Recycleur (il s'appelle "Gueriss" maintenant : quand est-ce que les unités arrêteront de changer de nom, bordel !) : il sera beaucoup plus efficace pour remettre vos troupes en état.
Vous n'avez plus qu'à tenir jusqu'à ce que vous receviez le message que les forces d'assaut ennemies ont été détruites : bravo !

Mission 20B ANV

Vous revoici aux commandes d'une base Terrienne : c'est original mais pas le temps de se rappeler le bon vieux temps car vous allez être harcelé ! Vous devez à vous seul assurer la défense de la base en la protégeant de tous les côtés à la fois pendant que vous vous développerez : pensez à produire régulièrement des Bonus de réparation pour vous remettre en état rapidement entre deux assauts.
Faites un second Pilleur pour exploiter l'autre gisement à quelques mètres au nord de votre base. Demandez au Constructeur qu'il fasse une Aire de réparation et produisez ensuite grâce au Recycleur un Camion de réparation. Utilisez cette unité pour réparer immédiatement tous les bâtiments endommagés car, s'ils venaient à être détruits, cela signifierait l'échec de la mission.
Ensuite, améliorez vos deux Extracteurs puis faites vite un Bunker de relais et commencez alors à produire des Tourelles à Canon pour défendre votre base. Lorsque vous aurez 2 ou 3 Tourelles (et les Bâtiments d'énergie nécessaires pour les alimenter si besoin), vous pourrez commencer à souffler.
Faites un troisième

faire du ciel le plus bel endroit de la terre
AIR FRANCE

Pilleur pour exploiter le gisement qui se trouve environ à 300 mètres au nord de votre base et défendez-le avec 3 ou 4 Tourelles. Améliorez cet Extracteur par la suite.
Vous voici bien implanté : vous n'avez plus qu'à construire les bâtiments restants et à continuer à renforcer vos défenses avec des Tourelles à canon (il en faut au moins 6 le long de la lisière ouest de votre base). Pourquoi autant de défense ? Tout simplement pour résister aux troupes de Braddock qu'il enverra continuellement pour assaillir. Vous pouvez d'ailleurs faire un quatrième Pilleur pour récupérer ("Piller") les minerais des épaves.
Notez qu'il enverra un Bombardier détruire vos Tourelles : je n'ai trouvé aucune unité satisfaisante pour détruire ce type d'unités. La meilleure méthode pour contrecarrer ce Bombardier consiste à utiliser deux Camions de construction pour réparer la Tourelle endommagée (ou bien au pire à la reconstruire immédiatement).
Braddock enverra aussi deux Chars d'assaut à chaque fois : vous pouvez aider vos Tourelles en tirant sur ces Chars si vous n'avez rien d'autre à faire. Pour cela, attendez qu'ils arrivent à la sortie du défilé et mettez-vous sur la gauche, à l'abri d'un pan de colline. Tirez alors sur eux : vos tirs passeront au-dessus des rochers et vous éviterez par contre leurs tirs qui seront stoppés par la roche.
Tandis que Braddock vous attaque, réparez votre base et préparez vos troupes de combat. Il va falloir en faire beaucoup car lors de l'assaut de la base ennemie vos troupes feront N'IMPORTE QUOI !!!

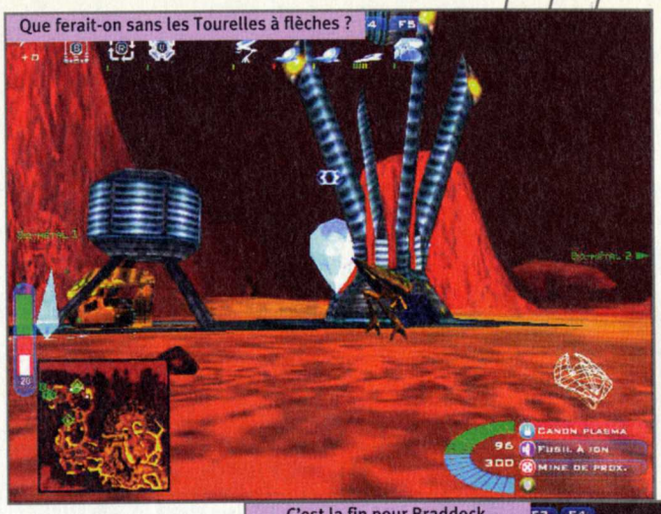
Je m'explique : elles se feront décimer une par une, parfois sans tirer, et n'obéiront pas à vos ordres ou seulement quand ça leur chante. Difficile d'éviter les pertes dans ces conditions.
Aussi faites : 10 Chars, 20 Chars lance-roquettes (2 groupes), 10 Motos mortier, 20 Chars d'assaut (2 groupes aussi).
Mettez-vous vous-même à bord d'un Char : c'est de loin la meilleure unité pour suivre les événements.
Dès que votre armée est prête (cela prendra du temps !!), amenez-la à l'arrière de la base ennemie mais hors de portée de tir. Attendez qu'elle soit bien regroupée (cela prend du temps aussi), sauvegardez, puis approchez-vous de la base de Braddock et désignez les objectifs.
Pour gagner rapidement, vous devez détruire le Recycleur puis le Constructeur : c'est la seule façon d'empêcher Braddock de reconstruire des défenses à peine les aurez-vous détruites.
Si vous ne voyez pas le Recycleur tout de suite, détruisez d'abord les unités de combat qui sont entre lui et votre armée. Les Motos mortier sont impressionnantes pour détruire un objectif éloigné, tout comme les Chars lance-roquettes : utilisez-les pleinement.
Lorsque le Recycleur est détruit ainsi que le Constructeur, envoyez directement vos Chars d'assaut dans la base ennemie pour finir le travail.
Il est aussi important d'attaquer avec une grosse armée car, dès la destruction du Recycleur de Braddock, les Rebelles arriveront sur place quelques minutes plus tard avec le cristal. Il faudra alors détruire les Rebelles et surtout en priorité le Remorqueur qui tracte le cristal. Une fois les Rebelles éliminés, c'est la fin de la mission (OUF !!!!).

Mission 21B
Braddock

Vous voici revenu aux commandes des unités Scions : c'est une bonne nouvelle car vous allez pouvoir reconstruire des Canons à flèches où vous le souhaitez, mais malheureusement pas tout de suite car vous n'aurez accès qu'à un seul gisement en début de partie. Tout d'abord déployez votre Recycleur et faites un Pilleur pour l'envoyer sur le gisement tout proche. Faites ensuite un Constructeur et améliorez l'Extracteur.
Défendez-vous pendant ce temps en détruisant toutes les unités qui viendront et réparez-vous régulièrement. Placez aussi quelques Gardiens devant votre Recycleur pour vous aider. Faites un Deuxième Pilleur pour piller les débris de métal que laisseront les épaves de vos assaillants.
Il y a une balise "Bio-métal 1" près de votre camp mais Braddock s'y est déjà installé, et avec des défenses en plus. Il va donc falloir l'en déloger.
Construisez un Four et améliorez-le en Forge. Faites 5 Guerriers et allez détruire les troupes de Braddock ainsi que l'Extracteur à la balise "Bio-métal 1". Envoyez rapidement un Pilleur pour exploiter ce gisement et laissez vos Guerriers sur ce site pour le défendre.
Attention, continuez à surveiller votre base car Braddock continuera de l'attaquer : aidez vos Guardiens à la défendre au moindre signe d'attaque.
Grâce au deuxième Extracteur (qu'il faut améliorer bien sûr), vous pouvez enfin construire des Tourelles à flèches : quel soulagement ! Faites-en 3 ou 4 pour défendre votre base (devant le défilé de droite) et 2 ou 3 pour défendre le second gisement (dans le défilé de gauche).
Ensuite c'est une partie de plaisir : votre chef vous désigne une seconde balise correspondant à un gisement. Soit vous faites encore d'autres unités de combat (car il y a un Char d'assaut en défense, entre autres), soit vous amenez votre Constructeur pour faire des Tourelles à flèches pas très loin de ce second gisement. Je préfère la seconde méthode car ces Tourelles sont vraiment ce qu'il y a de plus efficace. En faisant plusieurs de ces tourelles pour remplir les défilés et occuper le terrain, vous arriverez jusqu'au quatrième gisement qu'on vous indiquera par balise. Là encore, vos Tourelles feront des miracles.
Pendant votre progression sur les terres de Braddock, continuez tout de même à produire des unités de combat : Guerriers, Titans et Archers. Dès que vous arriverez aux abords de la base de Braddock (avec toutes vos forces), là où se trouve un Extracteur, placez vos

Archers à distance et pilonnez la Tourelle à canon. Une fois celle-ci détruite, donnez l'ordre à vos Archers d'arrêter de tirer (ordre "attendre" : à défaut les Archers continueraient à pilonner le terrain) et envoyez vos Titans raser le reste de la base. Laissez-les là pour empêcher les Pilleurs ennemis de revenir s'installer. Placez vous-même un Pilleur sur ce cinquième gisement : on peut dire que c'est la fête.

Que ferait-on sans les Tourelles à flèches ?



Utilisez encore vos Archers pour pilloner la Tourelle à canon qui défend le cœur de la base que vous apercevez au loin. Dès que celle-ci est détruite, envoyez encore vos Titans pour tout raser. Détruisez toujours les Constructeurs que Braddock produira : cela l'empêchera de refaire une Tourelle à canon.

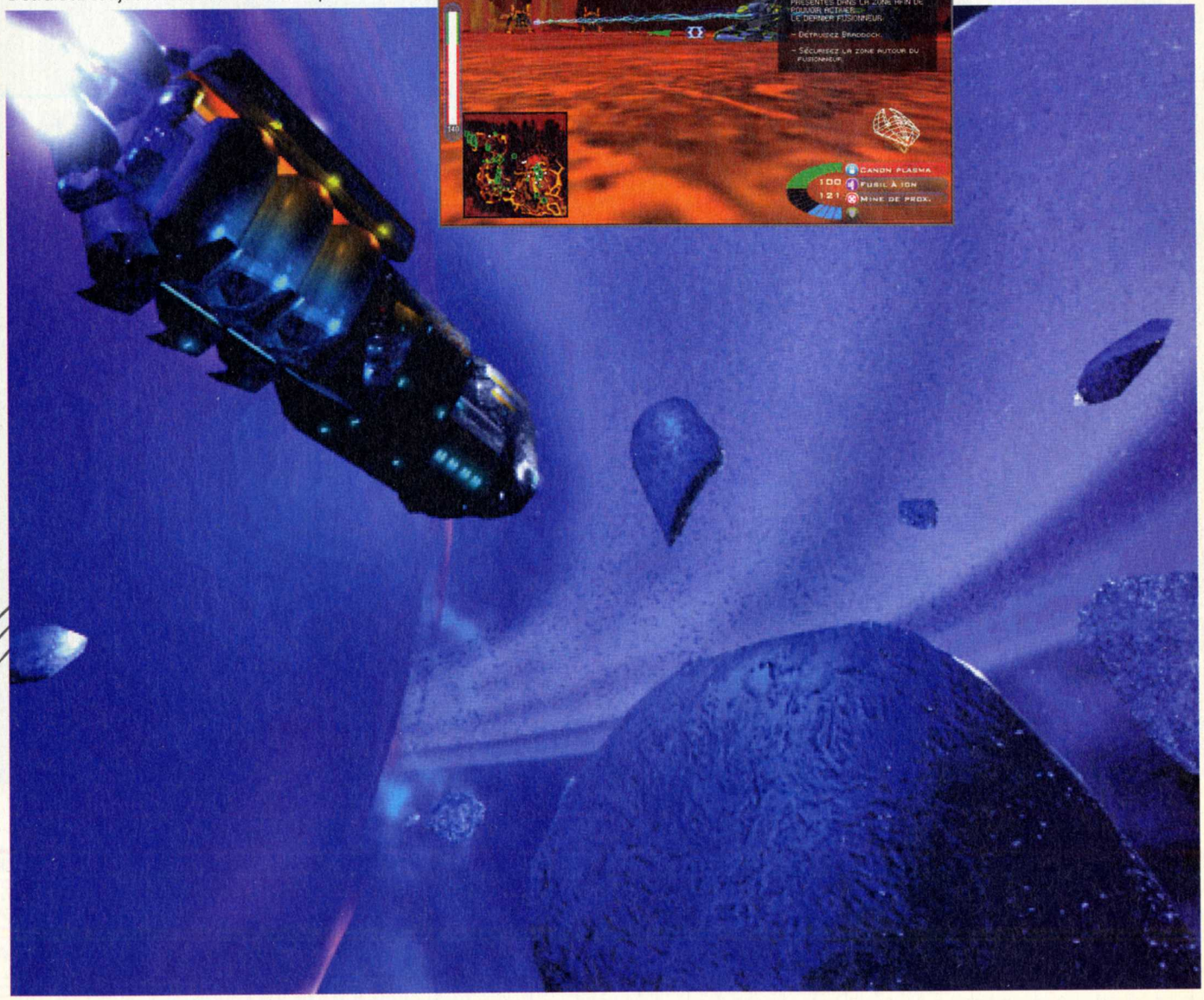
C'est la fin pour Braddock.

Une fois la base détruite, une nouvelle balise apparaît du nom de Braddock : il faut aller là-bas avec toutes vos forces car le fourbe vous y attend avec des Bipèdes. Utilisez vos Titans pour tuer Braddock et toutes ses troupes puis entrez dans le bâtiment pour voir la seconde fin du jeu.

Note : lorsque vous aurez détruit Braddock, des unités ennemies apparaîtront comme par magie au milieu de vos rangs alors ne perdez pas de temps inutilement et détruisez Braddock aussi vite que possible (ne prenez pas le risque de vous approcher : laissez faire vos hommes).

Note 2 : le combat contre Braddock n'est pas très dur car il ne réagira quasiment pas (tout du moins ce fut le cas pour moi).

Note 3 : J'espère qu'il n'y aura pas de Battlezone 3, ou alors pas aussi mauvais que ce jeu-là !!!



IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N°S 4 À 35, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 6, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AFTERLIFE	7
AGE OF EMPIRES	14, BO2
AGE OF EMPIRES II	32
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11
ATLANTIS 2	32
AZTEC	32
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30
BAD MOJO	4
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
CIVILIZATION 2	5
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CREATURES	BO1
CREATURES II	21, BO4
CROISADES	16
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4
CRUSADER : NO REM. (2E PARTIE)	5
CURSE OF ENCHANTIA	5
CYBERIA 2	7
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DARKSTONE	31
DEUS	16
DIABLO	10
DISCWORLD	5
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRACULA	32
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10
DRAKAN	31
DUKE NUKEM 3D	7
DUKE NUKEM 3D (2E PARTIE)	7
DUNE 2	4
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
EVIDENCE	BO1
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	16, BO3
FALLOUT 2	146
FAUST	32
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FINAL FANTASY VIII	35
FLIGHT UNLIMITED	16
FRANKENSTEIN	BO1
FULL THROTTLE	5
GABRIEL KNIGHT 2	BO1
GABRIEL KNIGHT 3	33
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
HALF LIFE	22, BO4
HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT (2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
HOMEWORLD	32
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
JOURNEYMAN PROJECT 3	16
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
KINGPIN	31
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
LA ROUTE DU TEMPS	35
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
LEGEND OF KYRANDIA 2	4
LEGEND OF KYRANDIA 3	4
LEISURE SUIT LARRY 1	5
LEISURE SUIT LARRY 5	7
L'ENIGME DE MAITRE LU	BO1
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
MAGIC THE GATHERING	10
MDK	11
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
NORMALITY	5
OUTLAWS	11
PARIS 1313	35
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
PHARAON	33
PLANESCAPE TORNEMENT (1ÈRE PARTIE)	35
POD	10
POLICE QUEST SWAT	7
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
QUAKE III	34
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
RAYMAN (2E PARTIE)	4
RED BARON 2	16
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
ROBINSON'S REQUIEM	16
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SECRET MISSION	5
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4
SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30
SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SPACE QUEST	5
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (GUIDE)	16
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
SWAT 3	35
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE 7TH GUEST	4
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE LAST RESORT	10
THE LONGEST JOURNEY	35
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE NOMAD SOUL	33
THE PANDORA DIRECTIVE	12
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2	BO1
THE SETTLERS 2	7
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
TOMB RAIDER	BO2
TOMB RAIDER II	14
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE	34
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
UNDER A KILLING MOON	5
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VIRTUA FIGHTER	7
WARWIND	BO1
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
WORMS	4
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
Z	7
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK NEMESIS	7
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
RÉASSORT PC SOLUCES, B60 - 160732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - TEL. : 0825 001 707 - E-MAIL : abonnement@loisir.net

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 1»** - ❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 3»** - ❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 4» AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ **«BEST OF PC SOLUCES N° 5» AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les

4*

Le Best Of PC n°2 est épuisé

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half-Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. Internet Facile 29 FF

H.S. PC-Matos 39 FF

1

2

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

RÉASSORT BEST OF PC SOLUCES, B60 - 160732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - TEL. : 0825 001 707 - E-MAIL : abonnement@loisir.net

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les 3 «Best of» n° : ❑1 - ❑2 (épuisé) - ❑3 - ❑4 - ❑5

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 28 (page réassort PC Soluces)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"Internet facile"** au prix de 39 FF* (29 FF + 10 FF de port.)

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°1"** - ☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°2"** au prix de 49 FF* l'exemplaire (39 FF + 10 FF de port.)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** .....

Adresse : .....

Code postal : .....**Ville :** ..... **E-mail :**

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

PC Soluces 36

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 3.
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

THE DEVIL INSIDE

Doté de pouvoirs surnaturels, vous visiterez la sinistre demeure du Shadow Gate, sous l'œil d'une caméra télévisée omniprésente et sous les cris d'un public déchaîné en manque de sensations fortes. Les lieux sont hantés et les morts-vivants affamés. Restez sur vos gardes, la soirée risque fort d'être sanglante...

Simon • smohamedaly@loisir.net

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut **"C:\PROGRAM FILES\CRYO INTERACTIVE\DEVIL INSIDE"**). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

Éditeur : Cryo Interactive • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium II 400 128 Mo

Premier Chapitre

Le show débute ! Commencez par ramasser **une trousse de soins** à droite du portail principal. Pénétrez ensuite dans le parc et sauvegardez votre partie, si vous le désirez, à l'aide du poste de télévision sur votre droite. Suivez le sentier pour retrouver deux agents de police aux prises avec une créature. Donnez-leur un coup de main avec votre arme, puis suivez le monstre en traversant l'entrée du jardin située sur votre droite. Longez le chemin et débarrassez-vous des zombies qui vont surgir de terre. (Quelques conseils : en visant la tête de vos ennemi(e)s une seule balle devrait suffire. Ne restez pas non plus trop près des cadavres abattus, leurs corps consumés risqueraient de vous faire perdre de la vigueur). Avant de traverser la grille, récupérez **une boîte de munitions** derrière le buisson de gauche. Rejoignez le policier (il se fera abattre par la créature). Ne gaspillez pas vos balles sur ce monstre qui va disparaître, mais occupez-vous plutôt de la ribambelle de zombies qui vous prendraient comme dîner. Une fois vos assaillants hors d'état de nuire, ramassez **deux boîtes de munitions** puis allez sauvegarder votre partie. À présent, rebroussez chemin et quittez le jardin (des zombies vous réservent un accueil chaleureux). À la sortie, parcourez le chemin par la droite et prêtez main-forte aux agents de police. Franchissez le tunnel (des portes blindées vont vous empêcher de progresser), et abattez les quatre morts-vivants présents. Poursuivez ensuite votre route (faites attention à la grand-mère) jusqu'à atteindre une cabane **(Devil 01).**

Devil 01

Devil 02

Devil 03

Sur votre gauche, collectez **une trousse de soins** puis entrez dans la cabane. Sur la table du fond, ramassez **une ponceuse** ainsi **qu'une boîte de munitions** à même le sol. Récupérez rapidement **la Clé** et quittez cet abri. Des zombies vous attendent à l'extérieur. Liquidez-les, sauvegardez votre partie puis repassez par le tunnel. Après la scène cinématique, continuez tout droit. Aidez la police à se débarrasser des morts-vivants puis, en vous promenant dans les environs, **collectez une trousse de soins** et **une boîte de munitions**. Quittez ensuite le jardin pour emprunter l'escalier sur votre gauche (il donne accès à une grille). Gravissez les marches puis sélectionnez, dans votre inventaire, la Clé trouvée dans la cabane pour ouvrir la grille **(Devil 02).**

Traversez le tunnel puis suivez la route afin d'apercevoir un manoir sur votre droite (abattez vos ennemis au passage). Montez la colline et empruntez l'escalier de gauche. Partez en direction de la petite cabane et ramassez à l'intérieur **une boîte de munitions**.

Sortez puis dirigez-vous à droite vers la grille ouverte. Parcourez le jardin et atteignez le banc de bois. Lorsque vous aurez abattu tous vos ennemis, **la Clé du manoir** apparaîtra à même le sol. Ramassez-la puis sortez par la grille. Contournez la bâtisse par la droite et ramassez **une trousse de soins** près d'un passage muré. Retournez à l'entrée principale du manoir et, dans votre inventaire, utilisez la clé pour pénétrer dans la **demeure (Devil 03).**

Deuxième Chapitre

Avancez en direction des piliers. Évitez les balles de votre adversaire puis allez en direction du bassin d'eau au fond de la salle. Abattez le zombie sur votre gauche et allez ramasser **une boîte de munitions**. Retournez sur vos pas puis ouvrez la petite porte sur votre droite. Dans la cuisine, allez au fond de la pièce où se trouve la colonne. Sur le côté droit du pilier, récupérez **la Clé du salon** (Devil 04). Examinez chaque étagère présente ainsi que le frigo pour collecter des objets (poème sur la paresse, un silencieux, une boîte de munitions).

Ouvrez la porte sur votre gauche puis montez par l'escalier. Ramassez une boîte de munitions, revenez sur vos pas et sortez de la cuisine. Débarrassez-vous de vos ennemis et entrez dans les toilettes (porte en face à gauche). Liquidez le mort-vivant et récupérez **la lettre du plombier** en tirant la chasse d'eau (lisez son contenu). Quittez cette pièce puis montez par l'escalier à gauche. Au sommet, ramassez à même le sol **la Clé de la bibliothèque**. Débarrassez-vous des zombies et allez récupérer **des cartouches de fusil** au bout du balcon de gauche. Retournez sur vos pas (à l'endroit où vous venez de prendre la clé) puis marchez doucement sur la partie de l'escalier délabré et laissez-vous tomber sur la colonne en contrebas (des munitions vous y attendent). Passez sous l'escalier sur votre gauche puis marchez sur la dalle

Devil 04

(Devil 05). L'ascenseur s'est activé. Retournez au centre de la pièce, ouvrez la grande porte à gauche et longez le couloir. Une créature de feu viendra à votre rencontre. Explosez-lui la cervelle. Tirez ensuite sur la tête de la statuette au fond à gauche (un tremblement va se faire ressentir). Allez jusqu'au bout du couloir pour examiner la statue de gauche (vous trouvez un document), et marchez sur la dalle de bois à même le sol **(Devil 06).**

Un passage secret s'est ouvert dans la bibliothèque. Retournez-vous et entrez par la porte à gauche (utilisez la clé du salon). Abattez les ennemis en présence puis dirigez-vous vers le comptoir à droite de l'entrée. Actionnez l'interrupteur puis allez en direction d'un second comptoir au fond de la salle à gauche. Activez un levier et rendez-vous au centre de la pièce. Des ennemis vont apparaître : liquidez-les. Allez ensuite récupérer **un Fusil** près de l'armoire. Quittez le salon et pénétrez par la porte d'en face en utilisant la clé de la bibliothèque. **Récupérez le plan du grenier** sur la commode à gauche de l'entrée. Examinez les différentes étagères (vous y trouverez deux autres documents). Ramassez dans la salle **des cartouches de fusil** et **deux trousses de soins** (l'une d'elle se trouve dans l'ascenseur). Dans cette pièce se trouve un pentacle **(Devil 07)** à même le sol. Placez-vous dessus et matérialisez-vous en Deva (Touche "Action").

Cela fait, Deva absorbera les esprits damnés que Dave a éliminés (il s'agit des lumières fluorescentes vertes). Tout en restant sur le pentacle, appuyez de nouveau sur la touche "Action". Vous communiquerez ainsi avec Lucifer pour rapatrier les âmes en perdition dans l'autre monde. Retransformez-vous en Dave et passez dans la pièce voisine. Un monstre vous tire dessus avant de s'enfuir. Actionnez le levier situé sur l'étagère. Collectez également **le livre "Who's Who"** et lisez son contenu. Sur la commode, juste derrière vous, se trouve **une télécommande Cam**. Prenez-la puis ouvrez le tiroir de la commode près du canapé (abattez au préalable le mort-vivant qui gît à terre). Collectez **une boîte de munitions**. À l'opposé, un zombie est caché dans une armoire. Éliminez la créature, récupérez la trousse de soins sur le canapé, puis traversez la porte. Vous êtes dans la salle de projection. Montez par l'escalier de droite et examinez les tiroirs. Vous trouverez **le livre "Ye Book Of Future"**. Ramassez une boîte de munitions puis actionnez l'interrupteur à droite du projecteur **(Devil 08).**

Un rideau va s'élever. Entrez dans la salle suivante et abattez tous vos assaillants (utilisez le fusil à pompe). Un point de sauvegarde est accessible si vous désirez enregistrer votre partie. Ramassez les deux boîtes de munitions puis, en prenant du recul, visez le bidon d'essence et tirez. Après l'explosion, passez par le trou et allez actionner le levier au fond à gauche. Un passage secret se dévoile. Revenez sur vos pas puis passez par la première affiche près de la porte. Dans la nouvelle salle, restez caché derrière le pilier et attendez que votre adversaire volant vienne à votre rencontre pour le fusiller. Votre ennemi éliminé, récupérez **des cartouches pour fusil** ainsi **qu'un levier** et **une trousse de soins** dans la pièce. Utilisez le levier sur l'un des piliers où se trouve une fente. Deux passages secrets vous seront alors accessibles. Passez par le mur à gauche pour vous retrouver à l'extérieur. Un nouvel adversaire vous prendra pour cible avec ses grenades. Ne lui laissez pas le temps de les lancer. Tirez-lui dessus à maintes reprises avec votre fusil. Il finira par disparaître et vous pourrez ramasser **une bobine de film**. Près des buissons, vous trouverez **une boîte de munitions**. Rebroussez chemin et, cette fois-ci, franchissez le mur qui vous fait face **(Devil 09).**

Il s'agit du second passage secret de la salle. Vous êtes de retour dans le hall principal du manoir. Abattez votre assaillant. Allez vers le bassin

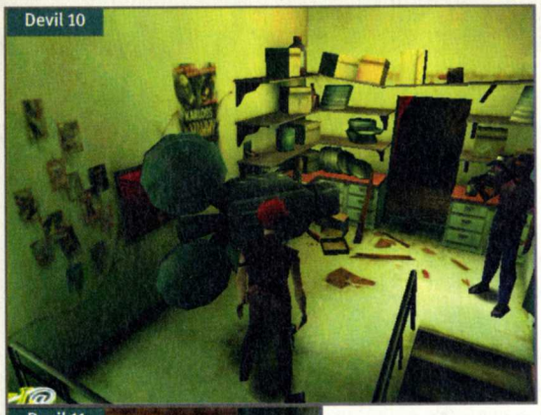
Devil 05

Devil 06

Devil 07

Devil 08

Devil 09

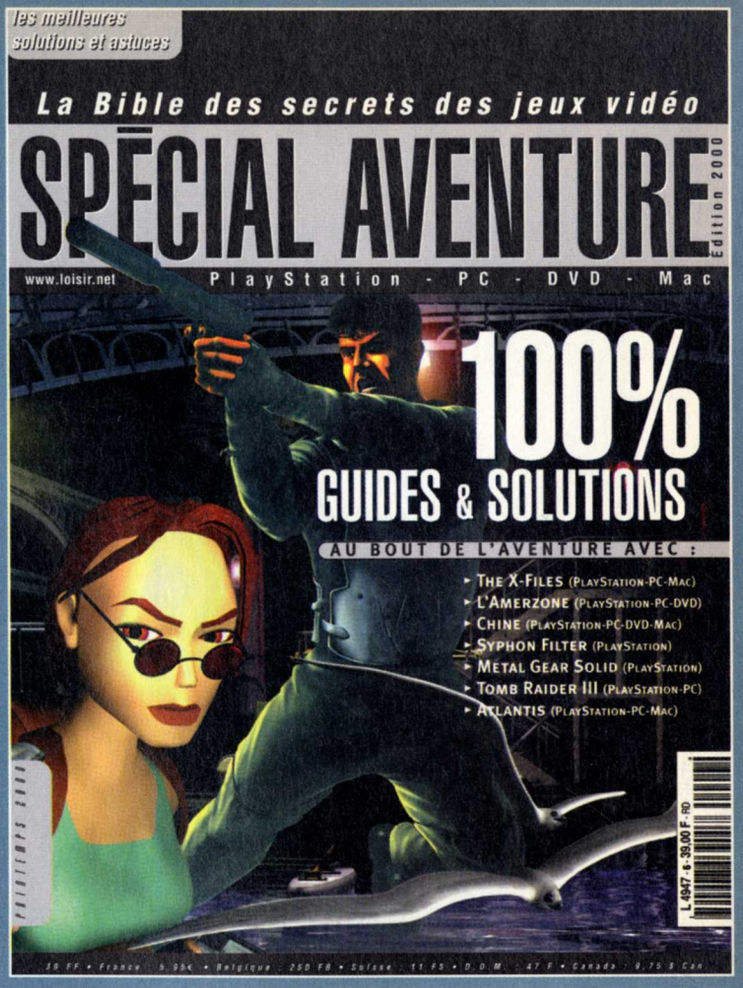


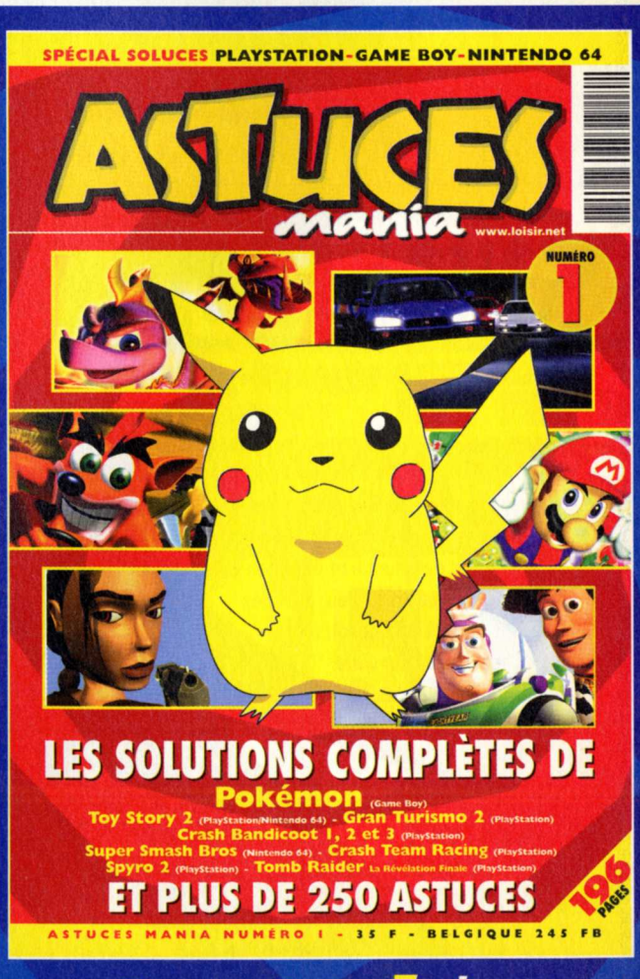
d'eau puis, en vous plaçant sur le pentacle luminescent, matérialisez-vous en Deva. Empruntez la grande porte qui vous fait face, puis longez le couloir et entrez par la première porte à droite. Éliminez votre adversaire puis descendez en contrebas pour sauvegarder votre partie. Sortez de la pièce et rendez-vous dans la bibliothèque. Placez-vous sur le pentacle afin de communiquer avec Lucifer (il vous remettra de nouveaux pouvoirs magiques : **Heartbreaker** et **Fire Side**). Transformez-vous en Dave puis allez en direction de la salle de projection. Utilisez ensuite la bobine de film sur le projecteur. Un passage secret se dévoile **(Devil 10)**. Empruntez-le puis actionnez le levier à droite. Avancez vers l'escalier pour terminer ce chapitre...

Troisième chapitre

Sauvegardez votre partie à l'aide du poste de télévision. Armez-vous du pistolet puis tirez sur la porte vitrée. Pénétrez ensuite dans la pièce et actionnez le levier. Revenez sur vos pas puis longez le couloir par la gauche (le cameraman se fait kidnapper). Dans la salle, des créatures armées de fusils s'entretuent. Pénétrez par la petite porte à droite. Dans la salle récoltez toutes les options (munitions, trousse de soins, télécommande cam). Quittez la pièce et allez récupérer **des cartouches pour fusil** puis passez par la porte à droite. Tirez sur la vitre qui vous fait face, abattez votre ennemi puis récupérez, à même le sol, **une télécommande cam**. Tournez à gauche, brisez une seconde vitre et collectez **une boîte de munitions**. Poursuivez votre chemin et liquidez les monstres en présence. Tirez sur la porte vitrée afin de quitter cette pièce. Approchez-vous du poste de télévision pour sauvegarder votre partie. Poursuivez votre chemin en éclatant la vitre de gauche. Tirez ensuite sur celle d'en face, ramassez **des cartouches de fusil** et longez le couloir par la droite. En brisant la vitre de droite vous trouverez **une boîte de munitions**. Dans la salle voisine, pulvérisez le monstre puis ramassez **des munitions**. Décochez une balle en direction de la porte vitrée, continuez tout droit et pénétrez dans la pièce d'en face. Récupérez **une boîte de munitions** et quittez la salle en longeant le couloir par la droite. Tournez à gauche, ramassez **une boîte de munitions** puis liquidez vos deux assaillants. Continuez d'avancer et récupérez **une télécommande cam**. Au fond du mur à droite se trouve une vitre. Tirez dessus, entrez dans la pièce et brisez une seconde vitre. À l'intérieur du renfoncement se trouve un levier **(Dave 11).**

Actionnez-le (une scène cinématique s'ensuit, vous dévoilant un passage) et ramassez une nouvelle **boîte de munitions**. Retournez sur vos pas et avancez jusqu'aux planches de bois en face. Tournez à droite et tirez sur la vitre.





Devil 12

Récupérez **une boîte de munitions**, retournez-vous, puis avancez tout droit. Des démons vous prendront pour cible. Mettez-vous à l'abri au fond de la pièce à droite. Tirez sur la vitre juste à gauche, allez ramasser des cartouches pour fusil, puis décochez une balle sur la seconde vitre et abattez vos ennemis en sortant. Retournez sur vos pas en longeant le couloir toujours par la droite. Vous finirez par aboutir dans la salle où se trouve le passage dévoilé par le levier. Récupérez une trousse de soins et l'arme **Death machine (Dave 12)**.

Devil 13

Devil 14

Retournez-vous et courez jusqu'au mur au fond de la salle. Tournez à droite puis avancez tout droit. Une porte cachée dans l'ombre est accessible. Empruntez-la. Abattez un démon sur la gauche et un autre sur la droite. Collectez ensuite une trousse de soins et partez vers la gauche. Ramassez au passage des cartouches pour fusil. Ouvrez la porte sur votre gauche et lorsque vous pénétrerez dans la salle, partez tout de suite vers la droite. Liquidez les ennemis en présence puis passez par la porte de bois **(Dave 13)**.

Devil 15

Dirigez-vous à droite, éliminez le démon, ramassez une boîte de munitions puis rebroussez chemin et partez vers la gauche. Sur votre droite se trouve **un pentacle** (ne vous y rendez pas tout de suite). Liquidez le démon à gauche et continuez par cette direction. Pénétrez dans le renfoncement de gauche et éliminez votre assaillant. Sortez de ce lieu, avancez tout droit jusqu'à apercevoir **des cartouches de fusil** sur votre droite. Tirez ensuite sur la vitre à gauche et ramassez **une boîte de munitions**. Partez en direction du pentacle. Récupérez une boîte de munitions puis entrez dans la salle où vous prennent pour cible deux démons. Liquidez-les puis contournez le mur où se trouve un interrupteur. Vous trouverez, derrière, **une télécommande cam**. En examinant plusieurs fois la caisse métallique ouverte, vous pourrez récupérer une infinité de munitions pour vos pistolets **(Dave 14)**.

Poursuivez votre chemin. Tirez sur la vitre à gauche puis entrez dans la pièce pour ramasser des cartouches pour fusil. Sauvegardez ensuite votre partie à l'aide du téléviseur. Sortez de la pièce et longez le couloir jusqu'au bout. Ouvrez la porte sur votre gauche. Continuez tout droit puis passez par la porte qui vous fait face. Une scène cinématique s'ensuit et vous ferez la connaissance d'Angelina. Allez dans la pièce voisine à gauche et abattez le monstre volant. Votre ennemi pulvérisé, le cameraman se joindra de nouveau à vous. Ramassez **une trousse de soins, l'arme devil hammer** ainsi que **des fusibles** à même le sol, dans le renfoncement au fond de la pièce. Quittez la salle, dirigez-vous à gauche et éliminez vos assaillants. Ramassez les différentes munitions puis placez les fusibles dans le boîtier au fond de la pièce **(Dave 15)**.

Rebroussez chemin puis ouvrez la porte de droite. Une nouvelle scène cinématique avec Angelina s'ensuit. Empruntez la grande porte de bois en face à gauche. Placez-vous sur le pentacle à droite et matérialisez-vous en Deva. Absorbez tous les esprits puis communiquez avec Lucifer. Il vous remettra un nouveau pouvoir **"Ghoul view"**. Transformez-vous de nouveau en Dave et longez le couloir par la gauche. Retournez en direction de la porte d'où vous êtes entré et dirigez-vous à droite. Ouvrez la porte, abattez vos ennemis et ramassez les options (munitions, trousse de soins et arme). Ouvrez la grille, entrez dans l'ascenseur puis appuyez sur le boîtier à droite en choisissant le niveau 01. Vous avez terminé ce chapitre.

QUATRIÈME CHAPITRE

Vous pouvez sauvegarder votre partie. À présent dirigez-vous au fond du couloir, à l'opposé. Un esprit hante les lieux. **Récupérez des cartouches pour fusil** puis examinez le banc juste en dessous du tableau. Vous y trouverez l'arme **Hell Gun** et **un document**. Pénétrez dans la pièce à gauche. Abattez vos deux assaillants puis dirigez-vous au fond de la salle.

derrière le comptoir. Ouvrez la porte à gauche et entrez dans les toilettes. Après l'apparition du fantôme, examinez les deux boîtes sur l'étagère ainsi que la caisse de bois à même le sol. Vous trouverez **un document** ainsi que **des pièces à flipper**. Quittez les toilettes puis regardez la caméra de surveillance sur votre gauche. Deux ennemis vont apparaître dans la salle. Liquidez-les puis récupérez **une trousse de soins** devant le comptoir, **des cartouches de fusil** en passant par l'escalier, et **une boîte de munitions** en vous dirigeant dans la pièce à droite du téléviseur. Un pentacle est présent. Vous pouvez à tout moment vous matérialiser en Deva pour absorber les esprits. Pénétrez dans la salle en ouvrant la porte. Débarrassez-vous des créatures puis ramassez **des cartouches de fusil et la Clé de la chambre du valet**. En examinant la commode vous trouverez **une boîte de munitions** ainsi qu'**une trousse de soins**. Il y a un petit trou dans le mur, caché par de petites briques, qui vous permet de regarder la pièce voisine. Cela fait, jetez un coup d'œil sur la caméra de surveillance. Sélectionnez dans votre inventaire la clé de la chambre du valet puis ouvrez la porte pour quitter ce lieu. Sortez par la porte principale à droite, puis entrez dans la salle qui vous fait face. Abattez tous les démons puis approchez-vous du flipper **(Dave 16).**

Utilisez une pièce de flipper dans la machine. La porte fermée de cette salle va se déverrouiller. Pénétrez dans la chambre, ramassez **la boîte de munitions** à droite, regardez la caméra de surveillance puis examinez la commode pour trouver **une Boule de billard**. Éliminez les démons qui vous prendront pour cible et entrez dans la salle de sport. Récupérez, à même le sol, **une seconde Clé de la chambre du valet, une trousse de soins** et **une boîte de munitions**. Rendez-vous en direction des douches, collectez une nouvelle **boîte de munitions** et examinez les serviettes. Vous trouverez **un document** ainsi que **la Clé du dressing**. Revenez sur vos pas et passez par la porte à gauche. Dans la salle de dressing, ouvrez le casier à droite et récupérez **un document**. Entrez par la porte aux couleurs fluorescentes. Liquidez le zombie puis matérialisez-vous en Deva pour transférer les âmes. Quittez ensuite cet endroit et ouvrez la porte de gauche à l'aide de **la Clé du dressing**. Vous êtes de retour près de l'ascenseur. Dirigez-vous à droite en examinant le mur. Une porte va se dévoiler **(Dave 17)**.

Utilisez la seconde clé de la chambre du valet pour ouvrir cette porte. Entrez dans la salle et abattez le zombie sur la gauche. Examinez la commode pour récupérer **un document**, puis jetez un coup d'œil dans la caméra de surveillance. Ouvrez la porte des toilettes et ramassez **une trousse de soins**. Quittez cet endroit et retournez dans le couloir. Longez-le par la droite et entrez de nouveau dans la salle où se trouve le flipper. Allez déposer la boule de billard dans le trou de la table de billard. Une cachette se dévoile. À l'intérieur vous trouverez **une Arbalète (Dave 18)**.

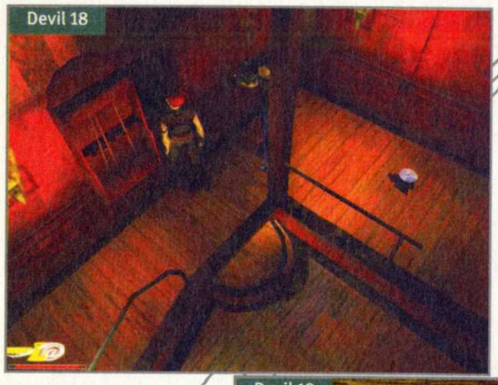
auto live
LA PASSION AUTOMOBILE

148 PAGES
MAGAZINE
+1 CD-ROM PC & MAC

NOUVELLE FORMULE/ OFFRE DÉCOUVERTE

15F
SEULEMENT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX DÈS LE 28 AVRIL


Devil 18

Rebroussez chemin et atteignez l'ascenseur. Ouvrez la grande porte à droite avec la clé de la chambre à coucher. Angelina est prisonnière dans la pièce, entourée de plusieurs monstres. De là où vous êtes, vous pouvez abattre la créature volante sans trop perdre d'énergie. Pénétrez ensuite dans la salle et liquidez tous vos assaillants. Collectez toutes les munitions puis regardez la caméra de surveillance. Approchez-vous d'Angelina. C'est un zombie ! Décochez-lui une balle dans la tête. Après la scène cinématique, vous saurez où se trouve la journaliste. Vous avez maintenant en votre possession **la Clé de la cave**. Ramassez la trousse de soins puis sortez. Dirigez-vous à droite puis examinez le vase de gauche. Vous trouverez **un document**. Rendez-vous à l'ascenseur pour y entrer. Actionnez le boîtier puis choisissez le niveau 00. Vous êtes de retour dans le hall principal du manoir. Sortez de l'ascenseur et atteignez le fond de la salle pour quitter la demeure par la porte. À l'extérieur, descendez par l'escalier puis dirigez-vous à gauche. Ouvrez la porte de la cave à l'aide de votre clé. Vous avez terminé ce chapitre...

Devil 19

Devil 20

Cinquième chapitre

Dirigez-vous dans la pièce à gauche et allez sauvegarder votre partie. Revenez sur vos pas, partez jusqu'au bout du couloir puis, à l'intersection, empruntez le chemin de droite. Suivez le parcours puis passez par la première à droite. Tournez à gauche et continuez jusqu'au bout du couloir dans la même direction. Deux colosses vont apparaître ! Abattez-les, récupérez **l'arme Shake me babe** et actionnez l'interrupteur. Revenez sur vos pas puis avancez droit devant **jusqu'à la trousse de soins**. Longez le couloir de gauche. Un mur va se dresser derrière vos pas et trois créatures se précipiteront vers vous. À l'aide de votre arme Hell gun, abattez-les. Collectez les cartouches de fusil qu'elles vous laisseront puis, en prenant du recul, visez les bidons d'essence et tirez **(Dave 19)**.

L'explosion dévoilera un nouveau passage. Ramassez la batterie puis passez par le trou. Sur votre gauche se trouve un interrupteur. Actionnez-le pour déverrouiller une porte. Maintenant, passez rapidement dans la salle voisine et courez vers la droite. Retournez-vous et liquidez les deux créatures présentes. Si vous n'êtes pas assez rapide, elles vous prendront en sandwich sans que vous ayez le temps de réagir. Examinez la cuve de vin au fond de la pièce. Vous y trouverez **un document**. Dirigez-vous à l'opposé puis ramassez **des flèches**, **des cartouches de fusil**, **une trousse de soins**, **des boîtes de munitions** et **une arbalète**. Rebroussez chemin et passez par la porte à gauche. Traversez le couloir de gauche. Débarrassez-vous des zombies (visez la tête comme d'habitude), puis tournez à droite et entrez par la porte de gauche. Dans la pièce, tirez sur les bidons d'essence à droite puis allez actionner l'interrupteur en passant par le trou. Ne vous attardez pas à abattre les zombies, ils réapparaîtront toujours. Sortez de la salle, dirigez-vous à droite et, à l'intersection, empruntez le chemin de droite. Traversez le passage à gauche puis longez la pièce par la droite pour aller sauvegarder votre partie. Cela fait, repartez à l'opposé jusqu'au pentacle. Matérialisez-vous en Deva. Vous obtiendrez, de Lucifer, un nouveau pouvoir **"Demons' Wing"**. Retournez-vous puis, en avançant, empruntez le passage sur la gauche. Un précipice vous empêche de passer. Utilisez le pouvoir Demon's wing pour atteindre la corniche d'en face. Une fois à destination, mettez pied à terre puis utilisez le pouvoir Fire seed sur les deux créatures qui vous prendront pour cible **(Dave 20)**.

Vous aurez l'occasion d'éliminer plusieurs monstres dans ce labyrinthe de tunnels (et donc de récupérer des âmes damnées). Le parcours décrit, dans cette partie de solution, vous donnera le cheminement à suivre pour sortir de ce lieu, le plus rapidement possible. Si vous décidez d'abattre tous vos ennemis, le point de repère pour trouver la sortie se situera à l'endroit où se trouve un chariot près de nombreuses caisses. À présent, suivez le guide. Après avoir abattu vos deux assaillants, passez par le tunnel à droite. À l'intersection, prenez le couloir de gauche jusqu'au chariot de charbon. Trois monstres

volants vont vous cribler de balles. Cachez-vous dans le renfoncement de droite puis, en faisant des va-et-vient, pulvérisez vos adversaires. Passez le chariot puis empruntez la porte au bout à gauche. Débarrassez-vous des ennemis présents puis parcourez le tunnel jusqu'au téléviseur. Utilisez le pouvoir Demon's Wing pour franchir le barrage et examinez la façade du mur en forme de tête sur la gauche. Un passage se dévoile. Pénétrez dans la grotte pour clore ce chapitre.

Sixième chapitre

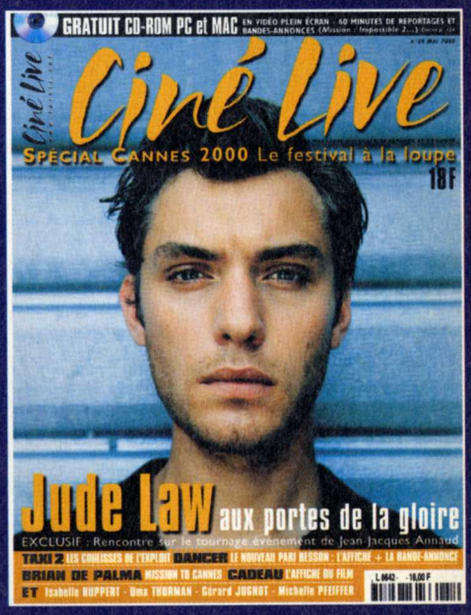
Descendez la pente puis éliminez le zombie présent. Récupérez toutes les options (**munitions, arme Hell Raiser...**) et rendez-vous en contrebas de la grotte. Abattez vos ennemis puis, en vous plaçant sur le pentacle, transformez-vous en Dave. Sauvegardez ensuite votre partie. Retournez au niveau supérieur puis franchissez le seul passage accessible. À l'intersection, empruntez le chemin de gauche. Abattez les deux énormes créatures et collectez les cartouches de fusil qu'ils vous laisseront. Devant vous se trouve **une porte de pierre** où est dessinée une tête. Il s'agit de la sortie, mais vous ne pouvez pas encore y accéder **(Dave 21)**.

Passez par le tunnel situé juste à gauche de cette porte. Longez-le jusqu'au bout et vous aboutirez dans une grotte avec de nombreux Zombies en contrebas. Un hologramme de Jason Headman, dit le Bourreau, est au centre de cette grotte. Ramassez les options présentes puis approchez-vous de l'hologramme afin de récupérer **un premier badge**. Il est inutile de vous attarder à tirer sur les zombies car ils réapparaîtront toujours. Retournez à la porte de pierre et, en étant en face d'elle, empruntez le tunnel à sa droite. Pulvérisez les deux créatures qui surveillent les lieux. Ramassez dans le renfoncement **une télécommande cam**. Passez ensuite par le premier passage sur votre gauche. Gravissez la pente en vous débarrassant des gêneurs. Au sommet vous découvrirez un nouvel hologramme du bourreau. Récupérez **le deuxième badge** qui se trouve à ses pieds. Rebroussez chemin puis empruntez le tunnel à droite (au passage, collectez quelques options et éliminez les monstres présents). Vous aboutirez dans une grotte où se trouve, en contrebas, **le troisième badge** près d'un hologramme. Une fois l'objet en votre possession, revenez sur vos pas. À la sortie du tunnel, tournez à droite, avancez tout droit puis tournez encore à droite afin de traverser le couloir **(Dave 22)**.

OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 Numéros : 90 francs

au lieu de 108 F. soit 1 numéro GRATUIT



• LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

• COLLECTIONNER

- Chaque mois **2 affiches de films** en poster géant R°V°

• VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A.des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs

DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR

www.loisir.net et 3615 ciné live

Merci de bien vouloir recopier ou retourner ce bulletin accompagné de votre règlement à :

Abonnement Ciné Live - B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex.

Tél : 08 25 00 17 07 E-mail : abonnement@loisir.net

OUI , je souhaite recevoir les **SIX prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec leurs CD-Rom et les posters au prix exceptionnel de **90 F. au lieu de 108 F.** Offre valable jusqu'au 31 mai 2000

PC SOLUCES 36

❑ chèque bancaire ou postal ❑ mandat ❑ carte bleue n°

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑ Age.....

Signature obligatoire :

J'ai un PC ❑ J'ai un Mac ❑

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

CP .....

Ville .....

Adresse E.mail

Tarif valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'étranger, nous consulter au (33).1.41.06.44.44

Éliminez la créature à droite qui vous prendra pour cible. Ramassez une trousse de soins puis placez-vous sur le pentacle afin de vous matérialiser en Deva. Transférez les âmes, communiquez avec Lucifer et vous recevrez un nouveau pouvoir, le **"Hell Blaster"**. Retransformez-vous en Dave. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'intersection où vous tournerez à gauche. Pulvérisez votre ennemi et allez sauvegarder votre partie. Longez le tunnel qui vous fait face (ramassez les options et pulvérisez vos ennemis). Lorsque vous atteindrez la sortie, ramassez la trousse de soins puis montez sur le bord du mur sur votre droite.

Escaladez-le jusqu'au sommet.

Montez sur la passerelle de bois et, en suivant le trajet, allez récupérer **l'arbalète AK Robinood Deluxe**. Retournez sur la passerelle puis laissez-vous tomber en direction de l'hologramme en contrebas à droite. Abattez le monstre et récupérez **le quatrième et dernier badge (Dave 23)**.

Une scène cinématique vous montre un interrupteur qui se trouve dans la grotte. Vous devez l'atteindre pour l'activer et ainsi ouvrir la fameuse porte de pierre située vers le début du niveau. Traversez le pont de pierre puis montez sur le rebord du mur. Approchez-vous de l'hologramme puis, lorsque vous serez en face de l'interrupteur, sélectionnez dans votre inventaire les badges pour les utiliser. Retournez-vous puis laissez-vous tomber de la corniche. Empruntez ensuite le tunnel derrière votre dos. Collectez les options et éliminez les monstres présents. Traversez ensuite le passage sur votre gauche. Avancez en direction du renfoncement qui vous fait face, puis prenez le tunnel à droite. En continuant tout droit, vous apercevrez la porte de pierre qui, maintenant, est ouverte. Pénétrez-y en vous armant du Hell Gun. Angelina est attachée sur une table de torture et une scie circulaire s'apprête à la couper en deux. Vous n'aurez qu'un temps limité pour la délivrer, avec à vos trousses le bourreau de service ! Votre adversaire sera immunisé contre toutes vos armes tant que vous n'aurez pas trouvé son point faible. Regardez en direction du plafond, juste au-dessus de la table de torture où est prisonnière Angelina. Vous allez apercevoir quatre **stalactites (Dave 24)**.

Devil 23

À l'aide du Hell Gun visez-les puis tirez. Maintenant que votre adversaire n'a plus de protection, vous n'aurez aucun mal à le terrasser. Après la scène cinématique, débarrassez-vous de la grand-mère.

Angelina se joindra alors à vous pour vous prêter main-forte. Collectez les options puis sauvegardez votre partie. Vous devez à présent atteindre la passerelle de bois pour escalader une corde. Une ribambelle de monstres vous attend durant tout le parcours. Empruntez le tunnel de gauche et, à la sortie, continuez par le couloir de gauche. À l'intersection tournez à droite puis descendez la pente jusqu'à la sortie.

Devil 24

Traversez le pont de pierre sur votre gauche. Montez sur le bord du mur et, arrivé au sommet, longez la passerelle de bois jusqu'à atteindre la corde. Vous avez terminé ce chapitre.

Septième chapitre

Vous êtes dans un cimetière. Dans ce lieu lugubre, vous aurez l'occasion de ramasser de nombreuses options (munitions, trousse de soins, objets...) et de rencontrer des ennemis considérables (une horde de morts-vivants).

Vous devrez impérativement protéger Angelina. Si elle perd la vie, vous perdez la partie ! Faites une sauvegarde puis dirigez-vous à gauche. Parcourez le cimetière jusqu'à trouver l'arme **Squad Blaster (Dave 25)**.

allocine.fr®

Premier portail Cinéma sur Internet

ET TOUJOURS PAR TÉLÉPHONE 40 30 20 10®

La chaîne musicale MCM www.mcm.net

YAHOO! www.yahoo.fr

LE MAGAZINE DU CINÉMA Ciné Live www.loisir.net

Europe 2

Devil 25

Continuez d'avancer et atteignez le caveau situé sur votre droite où est sculpté, sur la façade, un démon ailé mangeur d'enfant **(Dave 26)**. Ouvrez la porte et collectez à l'intérieur les objets suivants : **une montre à gousset, une pièce d'or, un miroir de vanity et un médaillon indien**.

Devil 26

Sortez puis continuez toujours par la droite. Ouvrez la porte du caveau dont la façade représente une sorte de balance avec deux démons tenant dans leurs mains un sac de dollars. À l'intérieur, placez, sur le socle situé à droite de la porte d'entrée, la pièce d'or. Quittez la pièce et préparez-vous à tirer sur une flopée de zombies. Continuez votre parcours par la droite. Pénétrez par la porte du caveau dont la sculpture du mur représente un démon et un être humain. Placez, sur le socle, le médaillon indien et quittez la pièce. Pulvérisez tous vos assaillants et poursuivez votre chemin par la droite. Allez toujours dans la même direction et atteignez le caveau où se trouve une statue de démon sur le toit, juste au-dessus d'une lanterne. Placez le miroir de vanity sur le socle puis quittez la pièce. Liquidez tous les morts-vivants et poursuivez votre chemin par la droite. Pénétrez enfin dans le dernier caveau (deux lanternes sont visibles) et placez sur le socle la montre à gousset. Sortez de la pièce et débarrassez-vous des zombies. Maintenant, repartez à gauche jusqu'au caveau dont la façade est gravée d'un démon ailé mangeur d'enfant. Entrez puis collectez les options (documents, munitions). Sortez du caveau et continuez toujours par la gauche (une scène cinématique va se déclencher à un certain moment). Harry Grimes (le Boss du jeu) s'est enfui. Entrez dans le caveau représentant la même sculpture de démon que précédemment **(Dave 27)**.

À l'intérieur, un tunnel est accessible. Empruntez le couloir de gauche. Débarrassez-vous des créatures en présence puis continuez tout droit. Traversez le petit cours d'eau puis montez par l'escalier sur votre gauche. Vous avez terminé ce chapitre...

Huitième chapitre

Sauvegardez votre partie. Dirigez-vous à droite et ramassez toutes les options. Angelina fera le parcours inverse. Abattez vos assaillants puis ouvrez la troisième porte d'un caveau. Vous y trouverez une trousse de soins. Sortez de la pièce et continuez par la gauche. Vous finirez par rejoindre Angelina. Prêtez-lui main-forte pour l'aider à se débarrasser de ses ennemis. Maintenant, en sa compagnie, retournez à droite. Liquidez tous vos adversaires (trois monstres volants puis plusieurs démons). Cela fait, vous atteindrez automatiquement l'étage supérieur. Avancez à droite. Le Boss, Harry Grim apparaîtra. Vous ne pouvez pas grand-chose contre lui pour le moment. Partez à l'opposé et abattez tous les ennemis qui se mettront sur votre chemin, le plus rapidement possible afin qu'Angelina puisse se frayer un chemin. Essayez de ralentir le Boss en lui tirant dessus et, surtout, protégez Angelina ! Suivez votre coéquipière en traversant la porte du caveau. Entrez dans le tunnel et partez à droite avec Angelina (accompagnez-la pour qu'elle vous montre la sortie). Vous avez atteint le sommet de la tour **(Dave 28)**. Sauvegardez votre partie puis entrez par la porte. Vous serez transféré dans l'antre d'Harry Grim. Deva est prisonnière dans une barrière de

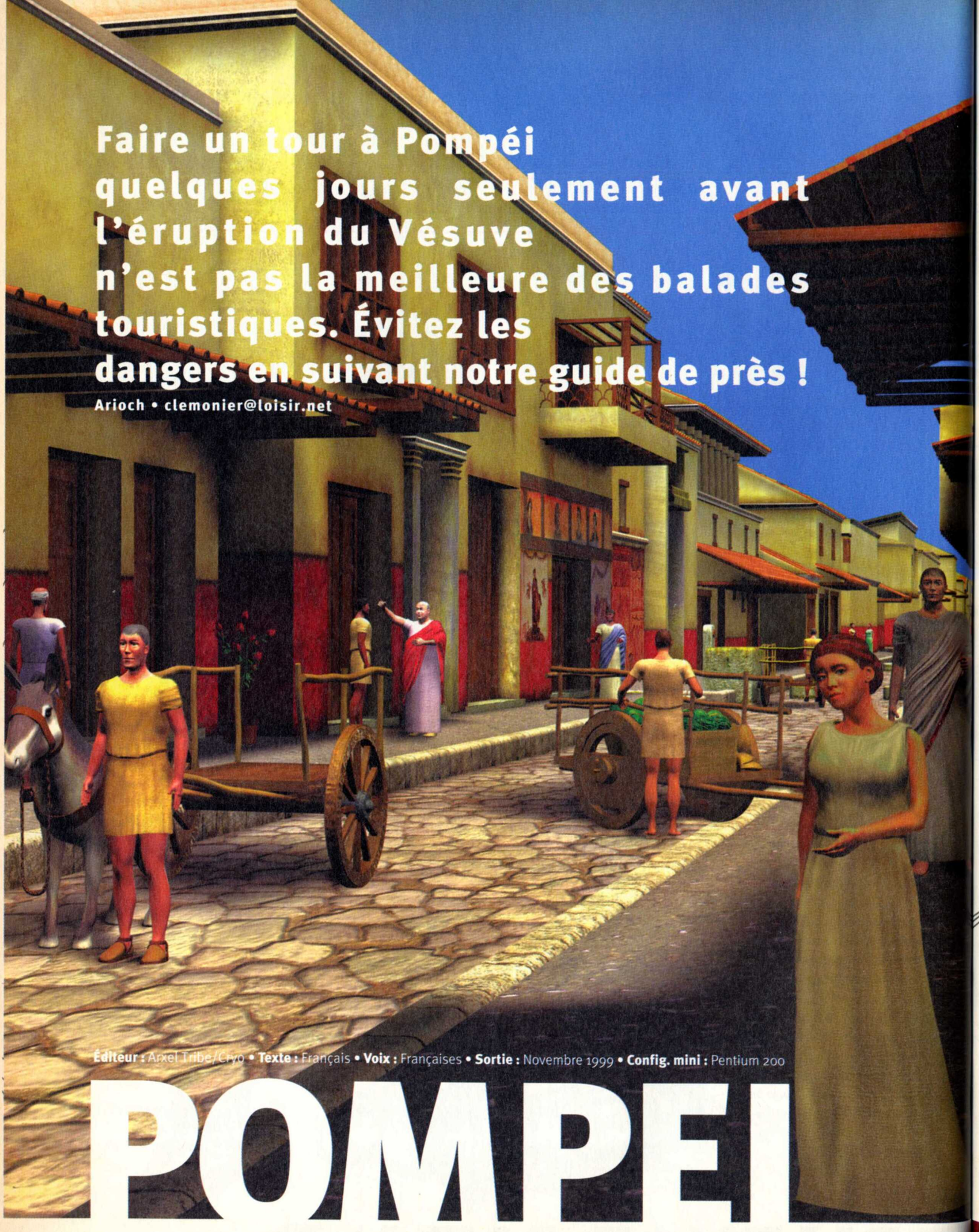
Devil 27

Devil 28

Devil 29

lumière au centre de la salle. Angelina connaît l'incantation qui pourra la libérer. Vous devez l'aider afin qu'elle puisse atteindre la barrière sans se faire tuer. Harry Grim fera tout son possible pour contrer votre coéquipière. C'est à vous de lui servir de garde du corps. Tirez sur votre ennemi avec le Squad Blaster pour l'empêcher de lancer des explosifs. Dès qu'Angelina atteindra son objectif, Harry disparaîtra. Vous êtes maintenant métamorphosé en Deva. Une horde d'ennemis vous prendra pour cible. Commencez par vous mettre hors de portée des coups de batte. Deux nouveaux pouvoirs vous seront donnés (**Devil Jump**, **Sledge Hammer**). Protégez ensuite Angelina en utilisant le pouvoir Sledge Hammer. L'onde de choc pulvérisera tous vos assaillants. Pour anéantir le Boss, choisissez soit le pouvoir **Devil Jump** soit le pouvoir **Eraser Head** et projetez plusieurs rafales sur votre adversaire **(Dave 29)**.

Lorsque qu'Harry Grim sera terrassé, il ne vous restera plus qu'à contempler la scène cinématique de fin, vous montrant notre héros à la double personnalité, dans les bras d'Angelina...

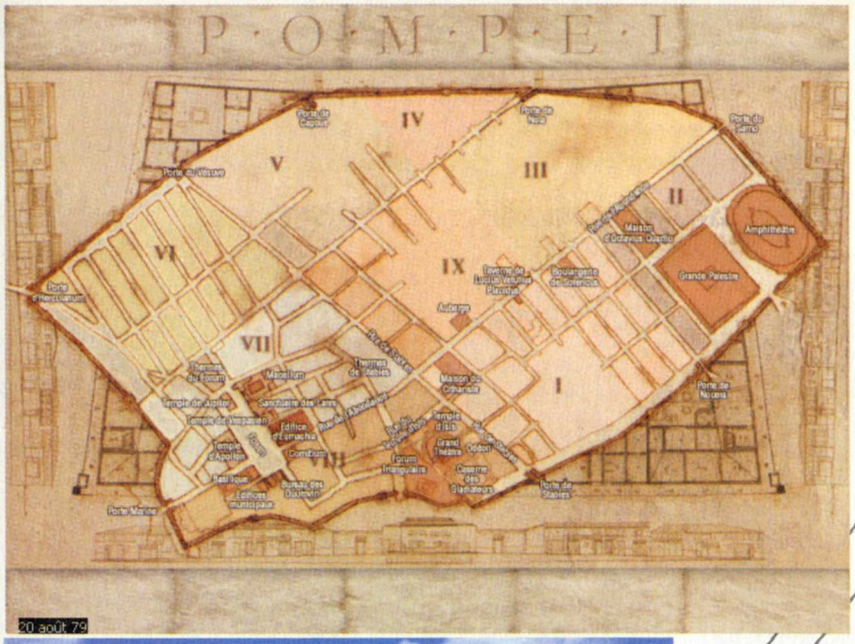


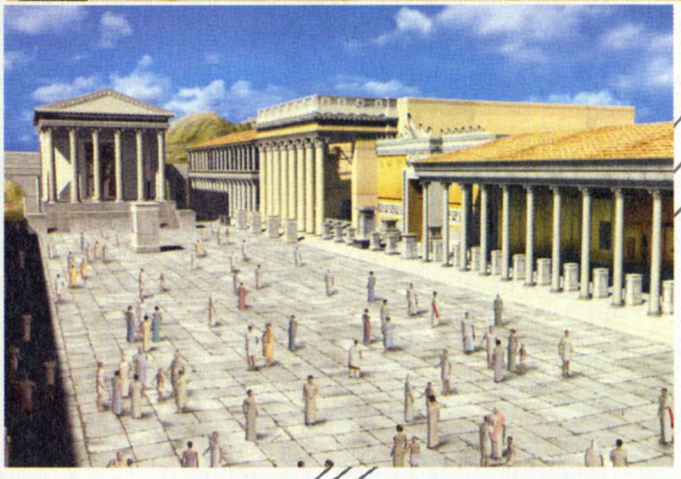
Faire un tour à Pompéi quelques jours seulement avant l'éruption du Vésuve n'est pas la meilleure des balades touristiques. Évitez les dangers en suivant notre guide de près !

Arioch • clemonier@loisir.net

Éditeur : Arxel Tribe/Cryo • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Novembre 1999 • **Config. mini :** Pentium 200

POMPEI





Partie 1 - 20 août 79

Maison de Popidius

Dès le début, allez vers le coin droit et entrez dans le passage qui vous mène dans un péristyle où se trouve un petit bassin. Sur votre gauche, il y a une porte avec une tenture à trois couleurs. Entrez à l'intérieur et dirigez-vous vers le coffre.

Regardez sur le sol près du coffre et vous trouverez une **clef**. Prenez-la puis utilisez-la pour ouvrir le coffre. À l'intérieur, vous pourrez prendre un **contrat**, des **cordes** et une **amulette**. Lorsque vous vous retournerez, deux personnages entreront et viendront parler avec vous. Parlez avec eux pour épuiser tous les sujets. Vous apprendrez ainsi pas mal de choses sur le vin et les étoffes.

Lorsque ce sera fait, Popidius fera son entrée. Il se trouve à gauche du personnage le plus gros. Parlez-lui et votre **contrat** disparaîtra de votre inventaire. Une fois que vous aurez une idée des personnages importants de la ville et des histoires politiques, passez la porte qui se trouve juste entre les deux personnages et vous serez dans la rue.

Querelles dans la rue

Allez tout de suite sur la droite pour remonter la rue. Au carrefour, vous tomberez en plein milieu, entre deux personnages qui sont en train de se disputer parce que l'un d'eux bloque le passage avec sa charrette. Parlez-leur et ils continueront de s'en prendre l'un à l'autre. Prenez le **bâton** que tient l'un des deux personnages et placez-le sur le haut de la tête de l'âne. Ensuite, attachez l'un des morceaux de **corde** que vous avez au bout du bâton. Et pour finir, prenez l'une des **salades** dans la carriole pour l'accrocher au bout de la corde. L'âne se mettra à marcher et on vous offrira des **dattes**.

Le bureau des Duumviri

Appuyez sur la barre d'espace et vous obtiendrez la carte de la ville. Le point rouge qui clignote indique l'endroit où vous vous trouvez. Il faut à présent vous diriger vers le Forum.

À partir du carrefour, empruntez la rue où il y a des inscriptions sur les murs et vous arriverez directement au Forum. Ensuite, allez sur votre gauche pour atteindre le bureau des Duumviri.

Juste devant la porte, vous ferez la connaissance d'un marchand d'Alexandrie. Il est assez gêné car il aimerait acheter du vin gaulois et vendre son lin. Une fois qu'il sera parti, essayez d'entrer dans le bureau des Duumviri. Parlez avec le personnage et comme de bien entendu, vous n'obtiendrez pas ce que vous voulez.

La transaction

Retournez à l'endroit par lequel vous êtes arrivé au Forum et vous rencontrerez Popidius.

Parlez-lui à propos du marchand d'Alexandrie et pour lui exposer votre transaction. Il vous rendra votre contrat et vous donnera 100 sesterces. Vous n'aurez plus alors qu'à vous rendre à l'édifice d'Eumachia qui se trouve à quelques pas de là. Vous y rencontrerez de nouveau Harpocratès : le marchand d'Alexandrie. Parlez avec lui et donnez le **contrat**. Grâce à cette transaction, vous obtiendrez 300 sesterces supplémentaires et Harpocratès vous offrira un **poignard égyptien**.

Eumachia

Entrez par la porte face à vous à l'intérieur de l'édifice d'Eumachia. Sur votre gauche, vous verrez une transaction en cours entre un marchand d'étoffe et une cliente.

Parlez avec la femme qui se trouve au milieu. Écoutez de nouveau ce que peut dire le marchand. Une fois que c'est fait, utilisez le **couteau** sur l'étoffe. Cela mettra fin à la vente puisque vous aurez prouvé que l'étoffe est de mauvaise qualité. Cela fait, vous apprendrez que Sophia était l'une des esclaves affranchies qui accompagnaient la cliente.

Avant que vous ayez pu faire quoi que ce soit, Eumachia, prévenue par son esclave, vient vous parler. Vous pourrez en apprendre un peu plus sur Sophia. De plus, donnez-lui la cargaison de lin et vous en apprendrez un peu plus à propos de l'élection de Secundus. Retournez dans le forum. Le marchand d'étoffe vous appellera et vous donnera les détails sur Secundus que ne voulait pas mentionner Eumachia.

La Taverne

Retournez dans la rue par laquelle vous étiez arrivé au Forum. Il s'agit de la rue de l'Abondance sur la carte. Continuez tout droit jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer malgré le fait que la rue continue. Sur votre droite, vous trouverez la porte de la taverne. À l'intérieur, parlez au tenancier qui se plaint de ses paniers d'osier. Le tenancier vous expliquera alors qu'il va vous mettre en relation avec Palmyre.

Vous allez aussi devoir l'aider à propos de ses paniers. Une fois que vous êtes face à ceux-ci, prenez la **roue** de la carriole qui est contre le mur. Accrochez la roue sur le **clou** qui dépasse de l'étagère au-dessus des deux paniers. Prenez les **paniers** puis utilisez un morceau de corde sur la roue. Vous n'aurez alors plus qu'à accrocher les paniers aux extrémités de la corde. Pour vous remercier, on vous offrira à boire dans l'arrière-salle. Une fois la conversation terminée, vous en saurez plus sur Lavinia et sur les dés pipés.

Parties de dés

Allez dans l'arrière-salle de la taverne, où vous rencontrerez de nouveau Harpocratès. Il est en train de perdre tout son argent en jouant aux dés. Pour démontrer qu'il y a tricherie, il vous faut une **balance**. Il y en a justement une sur les étagères, derrière le tenancier de la taverne. Retournez dans l'arrière-salle une fois que vous l'aurez pris et posez-la sur la table. Il n'y a plus qu'à comparer le poids des **dés**. La tricherie étant découverte, vous proposez une partie de dés au peintre. Toutefois, c'est vous qui utiliserez les dés pipés. Un juste retour des choses. L'argent récupéré, Harpocratès vous remerciera et vous offrira un collier. Le peintre, de son côté, se sent assez mal et aimerait faire ce que vous voulez pour ne pas être dénoncé. Vous négocierez les travaux de la fresque de Popidius avec le pigment bleu gratuit.

Vous pourrez alors discuter avec Palmyre. Vous obtiendrez finalement les révélations à propos de Secundus, ainsi qu'un moyen possible pour gagner les prochaines élections. Retournez au Forum.

Les Thermes du Forum

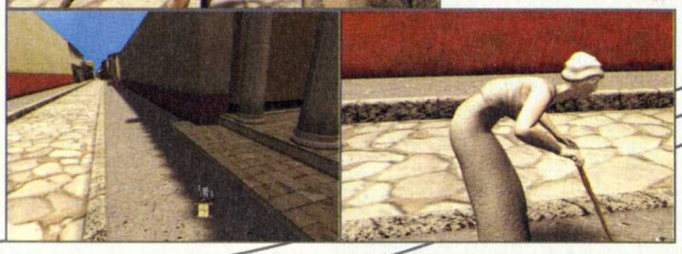
Allez aux Thermes. Pour y entrer, il faudra emprunter une porte en bois dans l'une des rues qui ressort du Forum. Dès votre entrée, vous retrouverez une fois de plus Harpocratès. Parlez-lui et il vous offrira une amphore contenant l'**eau sacrée** du Nil. Allez parler ensuite à Popidius, qui se trouve dans la petite pièce sur la gauche. Vous lui expliquerez ce que Secundus devrait faire pour gagner les prochaines élections. Vous lui donnerez même le **collier** qui sera un cadeau pour Julia Felix. Popidius, heureux, vous proposera de le suivre chez Octavius Quartio. Parmi les convives, vous serez amené à parler poésie. Une fois que ce sera terminé et quel que soit votre choix, la première journée se terminera.

Partie 2 - 21 août 79.

Fructus et Locusta

Au réveil, vous allez voir Popidius. Mais visiblement, celui-ci ne veut pas être interrompu. Sortez de la maison.

Dès que vous aurez mis le pied dans la rue, vous serez pris à parti par un étrange personnage. Il vous a parlé du temple d'Isis et c'est donc là que nous allons nous rendre. Prenez la rue qui mène au carrefour et prenez



sur la droite. Un esclave viendra en courant vers vous et vous demandera si vous savez dans quelle direction Fructus est parti. Dites-lui que non. Continuez votre chemin jusqu'au bout de la rue. Ramassez le **bracelet** qui se trouve derrière vous sur le sol. C'est alors que Locusta viendra vous parler.

ABONNEZ-VOUS À

PC SOLUCES

Retrouvez dans chaque numéro des centaines de trucs et d'astuces, des solutions complètes pour tous les jeux, les plans et les cartes pour les jeux les plus difficiles, des guides stratégiques du moment...

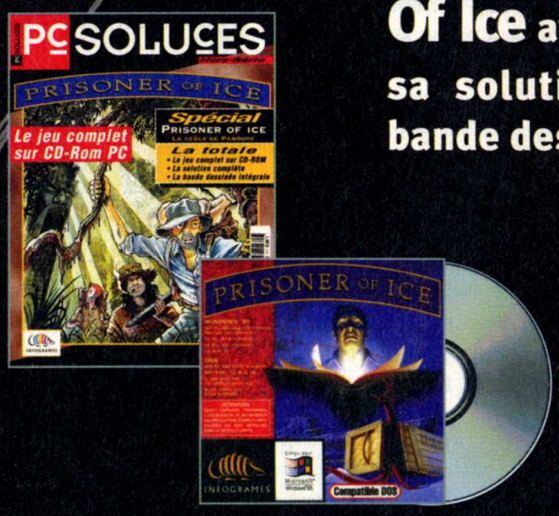
1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES

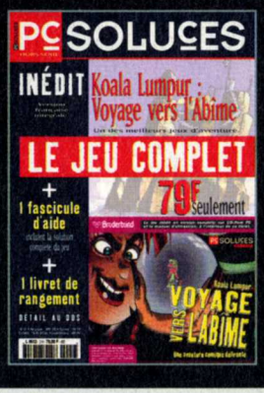
(6 NUMÉROS)

195 F

AU LIEU DE 234 F

EN CADEAU, recevez le jeu **Koala Lumpur** avec son fascicule et son livret de rangement. ou le jeu **Prisoner Of Ice** avec son jeu complet, sa solution complète et sa bande dessinée intégrale





À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, B60 - 160732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - TEL. : 0825 001 707 - E-MAIL : abonnement@loisir.net

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (6 NUMÉROS), **AU PRIX DE 195 F***, PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU UN JEU AU CHOIX : ❑ **KOALA LUMPUR** ❑ **PRISONER OF ICE**

*Offre valable jusqu'au 31/05/2000 dans la limite des stocks disponibles.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL : CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

En discutant, elle finira par vous proposer de confectionner deux **philtres** pour vous. Pour cela, il vous faudra lui amener quelques ingrédients avant midi.

Le Temple d'Isis

Avancez d'un pas dans la rue et entrez par la porte qui se trouve là. À l'intérieur du Temple d'Isis, parlez au prêtre. Puis donnez-lui l'**eau sacrée**. Il la prendra et s'en ira un instant. Cela vous permettra de faire un tour dans le Temple. Prenez le passage sur droite et allez le plus loin possible le long des colonnes.

Vous pourrez alors entrer dans une pièce où se trouve une étagère contenant un vase, trois plantes et un petit objet sur l'extrême droite. Il s'agit d'une **plume d'Ibis**. Prenez-la et surtout, ne touchez pas au vase. Ressortez du Temple avec le premier ingrédient en poche.

Maison de Popidius

Retournez à la maison de Popidius. Pour cela, à partir du temple d'Isis, allez jusqu'au carrefour, puis remontez la rue. Passez la porte. Dans la cour avec le bassin, allez de l'autre côté et vous trouverez Licinius assis derrière une table. Parlez-lui et vous obtiendrez trois des ingrédients de votre liste. C'est-à-dire du **vin pur**, de l'**huile de lumière** ainsi que de l'**encens**.

Le vin, l'huile et l'encens

Il est possible d'obtenir ces trois ingrédients d'une manière différente. Il suffit de se rendre à la taverne et de les acheter auprès du tenancier. Cela vous en coûtera seulement quelques sesterces. Il faudra d'abord lui parler de chacun des ingrédients et ensuite les prendre sur l'étagère derrière lui.

La rose qui croît au pied de Venus

Sortez de la maison de Popidius et remontez la rue pour atteindre le carrefour. Prenez la rue opposée à celle où il y a des inscriptions sur les murs.

Avancez deux fois et tournez-vous vers le mur où il y a une fresque. À ses pieds, il y a un rosier. Cueillez l'une des **roses**. À ce moment-là, une colombe volera juste devant vous et l'une des **plumes** viendra se poser délicatement sur le sol. Ramassez la plume et le marchand derrière vous dira que vous êtes l'élu de Venus.

Boulangerie de Sotericus

Continuez dans la même direction dans la rue de l'abondance jusqu'à la boulangerie de Sotericus. Entrez à l'intérieur et parlez à Sotericus. Une fois les salutations faites, passez dans la pièce qui se trouve derrière lui.

Sur le sol, près de plusieurs sacs de farine, vous trouverez une **dent** d'âne. Allez tout au fond près de l'âne. Mettez la dent dans la meule. L'âne tournera pour actionner la meule et vous obtiendrez de la **poudre de molaire d'âne** sur le morceau de tissu qui se trouvait là.

Le jardin d'Octavius Quartio

Dans la rue de l'abondance, continuez toujours dans la même direction à partir de la boulangerie. Devant la porte de la maison d'Octavius Quartio, parlez avec l'esclave qui vous refusera l'entrée. Rien à faire. Reprenez la rue en sens inverse jusqu'au premier carrefour. Prenez alors à gauche pour aller sur l'arrière de la maison.

À la porte, vous rencontrerez le jardinier. Lorsque vous lui direz que vous avez vu Fructus dans le jardin, il vous demandera de garder la porte. Profitez-en pour entrer et juste derrière vous, sur le sol, vous pourrez ramasser **trois pierres**. Ressortez du jardin et allez au forum en redescendant toute la rue de l'abondance.

Le Temple d'Apollon

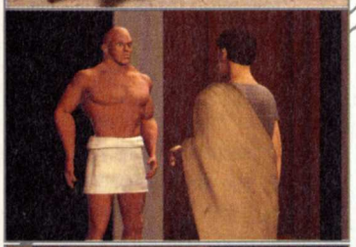
Devant la porte du temple d'Apollon, parlez avec l'homme, qui finira par s'en aller. Passez la porte et prenez sur la gauche. Avancez tout droit jusqu'au prêtre. Parlez avec lui et profitez-en pour lui tou-

cher deux mots des ingrédients dont vous avez besoin. Dans les deux cas, pour le prêtre, c'est impossible !
Allez sur la pelouse et vous trouverez au pied de l'autel une flaque de sang. Utilisez l'un des tubes de verre pour récupérer une **goutte de sang d'un animal sacrifié à Apollon**.

Jetez un œil sur le dessus de l'autel au pied duquel vous aviez trouvé du sang. Il y a une flaque d'eau. Utilisez le tube de verre vide pour en prendre une goutte d'eau. Une fois que c'est fait, retournez-vous vers la statue d'Apollon. Examinez-la puis utilisez la goutte d'eau sur l'œil de la statue. Attendez qu'elle coule le long de la joue, puis reprenez la goutte avec le tube de verre lorsqu'elle atteint la bouche. Dans le cas où vous auriez raté la goutte d'eau, il suffit simplement de retourner chercher de l'eau sur l'autel. Maintenant que nous venons de récupérer une **larme d'Apollon**, nous avons tous les ingrédients, il n'y a donc plus qu'à quitter le Temple.

Enseigne commerciale

Retournez à la rue de l'Abondance. Vous y rencontrerez très rapidement, sur votre gauche, l'âne que vous aviez aidé le jour précédent. Parlez avec la commerçante qui se trouve dans l'échoppe juste à côté. Allez caresser l'âne et la commerçante vous demandera de l'éloigner car il fait fuir sa clientèle. Prenez les **deux paniers** qui se trouvent autour de l'échoppe.



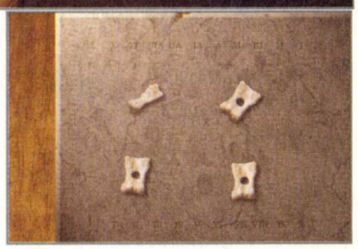
Puis retournez-vous et parlez avec l'ouvrier. Parlez de nouveau avec la commerçante pour trouver un arrangement concernant l'âne qui devrait se transformer en enseigne publicitaire. Parlez de l'âne avec l'ouvrier. Il ne voudra rien entendre tant que vous ne lui proposerez pas du parfum en échange. Il n'y a plus qu'à confectionner l'enseigne.

Sur la droite de l'ouvrier, il y a le marchand de pigment. Parlez-lui pour qu'il confectionne l'enseigne. Posez l'**enseigne** sur l'âne ainsi que les **deux paniers**. Fructus apparaîtra en courant et viendra parler avec l'âne.

Pendant ce temps, Ascula vous demandera si quelque chose vous intéresse en remerciement. Elle vous donnera un flacon et vous proposera de vous offrir une **huile parfumée**. Inspectez les étagères derrière elle et prenez de l'**huile parfumée** grâce au flacon.

La Taverne

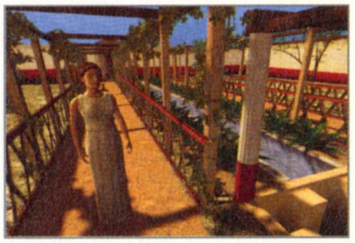
Remontez la rue de l'Abondance jusqu'à la taverne. Locusta vous attend juste devant la porte. Donnez-ui tous les ingrédients et elle s'en ira sans oublier de vous expliquer que les philtres seront prêts pour le lendemain.



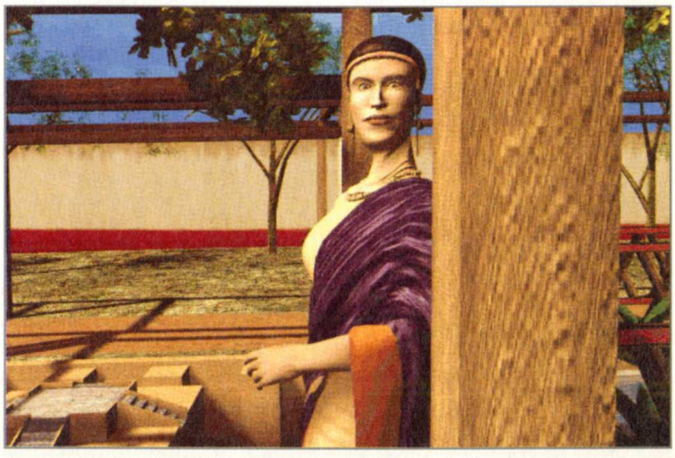
Entrez dans la taverne et parlez avec Dionysos, puis passez dans la salle qui se trouve derrière lui. Marcus Epidius, qui est un ami de Secundus, vous proposera une partie de Tali. Commencez par jouer quelques coups. Il s'agit d'un jeu de hasard. Toutefois, pour être sûr de gagner, vous pouvez vous aider de la plume de la colombe. En effet, c'est le symbole de Venus. Passez la plume sur les osselets et vous obtiendrez la figure la plus importante. Cela vous permettra donc de gagner à tous les coups. Mais pour cela, il faut passer la **plume** sur les osselets à chaque fois que vous devez les jeter. Que vous gagniez, que vous perdiez ou que vous décidiez de mettre fin à la partie, vous obtiendrez les osselets du jeu de **Tali**.

Tête-à-tête avec Sophia

C'est la fin d'après-midi et vous voilà de retour à la maison d'Octavius Quartio. Parlez à Statius et il vous laissera entrer cette fois-ci.



Allez au fond du jardin et vous pourrez parler avec Sophia. Celle-ci est plutôt froide. Donnez-lui les **dattes** et elle semblera étonnée par le fait que vous ayez trouvé un cadeau qu'elle apprécie. Ensuite, donnez-lui le flacon d'**huile parfumée**. Parlez avec elle jusqu'à ce que vous lui demandiez de partir. Là, elle hésitera et vous expliquera qu'elle a besoin de réfléchir jusqu'au lendemain. Sophia s'éloigne au moment où Lavinia arrive.



Donnez-lui le **bracelet** et discutez avec elle jusqu'à ce que la journée se termine. Vous apprendrez que Sophia est promise à un autre et que l'on préférerait que vous ne tourniez pas autour...

Partie 3 - 22 août 79

Attentat et accusation

Allez voir Popidius et il vous appellera pour voir passer l'âne avec un écriteau qui annonce que la fin est proche. Il vous demande alors d'aller enquêter pour éviter des émeutes.

Retournez à la parfumerie d'Ascula en empruntant la rue de l'abondance. Vous entendrez crier "Attention !". N'hésitez pas une seconde et faites un pas en avant en cliquant devant vous. Vous éviterez de justesse une tuile tombée d'un toit. Ascula vous donnera encore un présent pour vous remercier : une rose. Parlez avec l'édile qui se trouve dans la rue juste devant son échoppe. On vous accuse d'avoir semé le trouble à cause de l'écriteau qui se trouve sur l'âne. Bien sûr, vous vous en défendez mais on vous demande de prouver que ce n'est pas vous qui avez fait l'écriteau en question. Questionnez l'ouvrier, le marchand de pigment ainsi que Ascula. L'édile vous accusera tout de même. Heureusement pour vous, Marcus fera son apparition et vous sauvera de cette accusation.

Grand Palestre

Marcus vous donnera de nouveaux éclaircissements sur les élections. Passez sur le côté droit du bassin et prenez le **javelot**. Lancez-le. La maison d'Octavius Quartio est à deux pas et cela vous donne une idée. Attachez la **rose** sur le **javelot** planté dans le sol. Il faudrait à présent le lancer dans la bonne direction pour éviter un accident. Tournez sur vous-même avant de le lancer. À un moment donné, Marcus vous parlera. C'est dans cette direction qu'il faut lancer le javelot. Il faut donc le lancer en direction du milieu du cratère du Vésuve, que l'on peut voir au-dessus du toit. Sortez du Grand Palestre.

Tirez dans cette direction pour éviter les accidents.

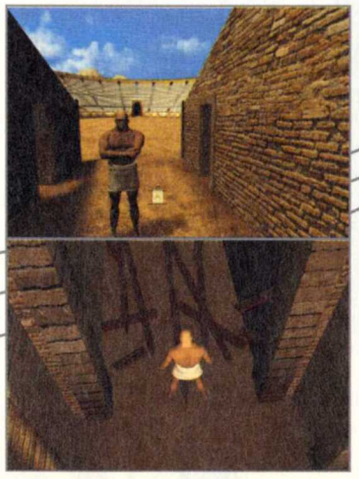
Les Philtres et Fructus

Dans la rue, longez le mur de l'amphithéâtre vers la gauche. Locusta vous appellera. Dès que vous entendez sa voix, retournez-vous. Elle se trouve camouflée sous une arche de l'escalier. Parlez-lui pour obtenir les **philtres**. Elle en profitera pour vous demander une faveur : libérer Fructus.

Longez le mur de l'amphithéâtre dans le sens inverse jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec l'esclave mentionné par Locusta. Parlez avec lui et lorsqu'il vous demandera si vous êtes un mage gaulois, répondez **"Non"**. Continuez de parler avec lui jusqu'à ce que vous ayiez épuisé tous les sujets. Entrez dans le passage jusqu'à la grille et parlez avec Fructus qui est enchaîné au mur quelques mètres derrière. Refusez d'aller voir l'édile à son propos en répondant **"Non"**.

L'évasion de Fructus

Ressortez du passage et retournez à l'endroit où vous aviez parlé avec Locusta. Elle n'est plus là mais vous trouverez Palmyre accompagné d'un rétiaire. Demandez-lui d'aller distraire le gardien de Fructus. Parlez avec le rétiaire. Montez l'escalier qui se trouve sur le côté droit. Pyrame vous suit et vous allez traverser l'arène.



Face à la grille, cliquez dessus et placez l'icône sur Pyrame. Pas vraiment subtil, notre ami le rétiaire, puisqu'il explosera l'obstacle avec sa tête ! Continuez d'avancer et vous trouverez Fructus. Surtout ne lui parlez pas et ne touchez pas aux pierres qui se trouvent sur sa gauche. Prenez juste votre **couteau** et coupez ces liens. Refaites tout le chemin en sens inverse, accompagné de Pyrame et Fructus. En haut de l'amphithéâtre, attention lorsque vous choisirez le moyen de redescendre. À côté de vous, il y a

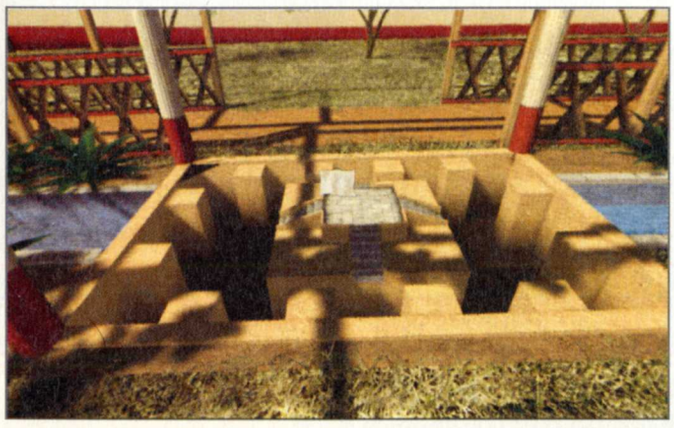
non pas un mais deux escaliers. L'un mène vers la droite et l'autre vers la gauche. Si vous descendez par celui de gauche, le gardien vous surprendra et cela en sera fini de vous. En fait, descendez l'escalier qui est dans l'axe du Vésuve.

Encore une fois, le Vésuve vous guide dans la bonne direction.

Persuader Sophia de s'enfuir

Retournez à la Taverne et parlez au tenancier. Heureux de vous revoir, il vous offrira à boire. Puis passez dans l'arrière-salle pour parler à Pyrame. Vous lui proposerez une partie de Tali. Vous pouvez miser de l'argent à votre convenance.

Lorsque vous en aurez assez de jouer, allez à la maison d'Octavius Quartio. Parlez avec Statius qui se trouve ici en entrant. Allez tout droit pour sortir dans le jardin. Allez tout au fond dans l'allée centrale pour y retrouver Sophia. Parlez avec elle jusqu'à ce qu'elle vous demande comment Vénus pourra convaincre Lavinia. Jetez les **osselets** aux pieds de Lavinia. Ils formeront la figure de Vénus. Sophia n'est toujours pas totalement convaincue et vous demande une preuve concernant le danger pour Pompéi. Utilisez le **Philtre 1** sur le petit bassin pyramidal qui se trouve à votre droite. Elle sera alors totalement convaincue et vous demandera de la rejoindre le lendemain pour vous enfuir tous les deux.



Partie 4 - 23 août 79

En quête de renseignements

Parlez avec Popidius. Il vous expliquera que pour célébrer une fête pour le soir, il a besoin de **Sylphium**. De plus, ce serait une bonne chose si vous pouviez demander à une troupe d'acteurs de venir.

Sortez de la maison et remontez la rue. Au premier carrefour, l'ouvrier qui s'occupe de l'âne vous interpellera. Justement, d'après lui, l'âne refuse de travailler et il vous demande de lui trouver quelqu'un pour l'acheter. Faites-en l'acquisition en lui disant **"Accepter"**. En échange de 150 sesterces, l'âne sera à vous.

Retournez voir Ascula à sa parfumerie et demandez-lui où vous pourriez trouver du Sylphium ainsi que les acteurs. Finissez la discussion puis allez à la taverne pour parler avec Dionysos. Passez dans l'arrière-salle et parlez avec Pyrame. Et cette fois-ci, vous arriverez à convaincre enfin quelqu'un à s'enfuir avec vous. Tous les autres vous prendront pour un illuminé comme Fructus.

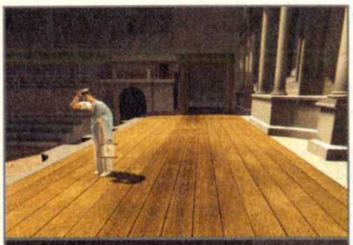
Le Forum triangulaire

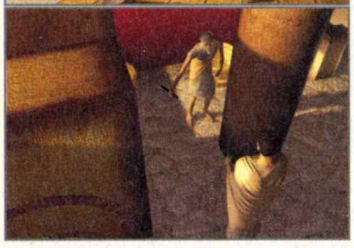
Allez au Forum triangulaire. Vous pourrez parler avec Locusta qui se trouve près des colonnes détruites. Tout ce qu'elle vous dira, c'est qu'elle a besoin d'une branche de l'arbre qui se trouve derrière vous.

Attention, l'action qui suit devra être faite très rapidement, sans quoi vous serez mordu par la vipère. Prenez une **pierre** qui se trouve sur les marches à droite de Locusta. Retournez-vous et lancez-la sur les branches de l'arbre. Ramassez la **branche** qui vient de tomber. Retournez-vous rapidement et utilisez la **branche** sur la vipère. Elle s'enroulera autour. Tournez-vous vers la droite et faites un geste sec avec la **branche** en direction du muret arrondi. La vipère sera alors projetée et il n'y aura plus de danger. Il ne vous restera alors plus qu'à donner la **branche** à Locusta. Ensuite, parlez-lui et vous obtiendrez un **papyrus** ainsi que l'endroit où vous pourrez trouver le **Sylphium**.

Le Grand Théâtre

Allez vers la sortie du Forum triangulaire. Juste avant de sortir, lorsque vous êtes dans le passage avec les colonnes, allez sur la droite et suivez les colonnes. Vous rencontrerez l'édile Helvius. Parlez-lui et lorsque vous mentionnerez Fructus, il partira. Passez la porte, ce qui vous mènera dans le grand théâtre. Sur les gradins, prenez **le masque et le manteau**. Plus loin, toujours sur les gradins, il y a une **Capsa**.





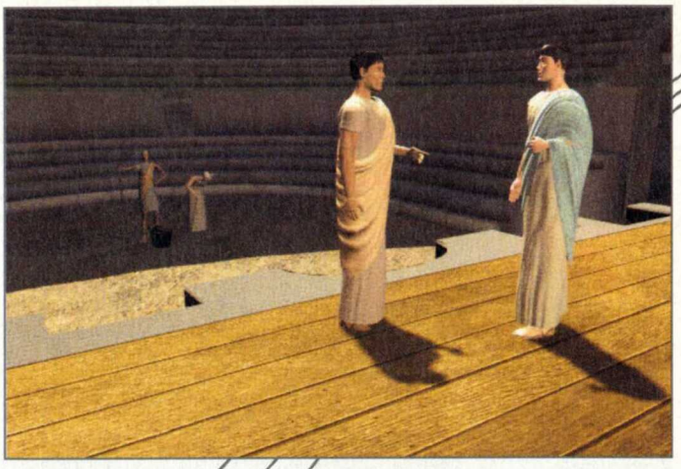
Une fois que vous avez pris tout cela, montez sur la scène pour engager la discussion avec Pylade. Il vous expliquera qu'il est désespéré puisqu'il ne peut plus jouer sans l'un des acteurs.

Allez à la boulangerie et parlez avec Sotericus. Celui-ci se plaindra car il n'a personne pour faire la livraison au théâtre. Ensuite, allez dans la salle des meules et vous trouverez Fructus derrière une colonne. Expliquez-lui que la troupe cherche un histrion. Il devra donc se rendre au théâtre en se faisant passer pour le livreur de Sotericus. Toutefois, il sera probablement reconnu. Allez tout au fond près de la meule où vous aviez fait la poudre de molaire d'âne. Ramassez le tissu avec la **farine** et retournez près de Fructus. Utilisez la **farine** sur lui et il partira faire la livraison vers le théâtre. Il ne vous restera plus qu'à retourner au forum triangulaire.

Dès que vous êtes au forum triangulaire, allez à la porte du grand théâtre. Fructus et Locusta vous y attendent. Entrez dans le théâtre pour aller parler avec Pylade. Une fois que vous aurez réglé les détails de la fuite, vous pourrez partir en quête du **Sylphium**.

Le Sylphium

Retournez au Temple d'Isis. Donnez le **papyrus** au prêtre. Celui-ci vous demandera de quel livre d'Hermès ce fragment peut bien provenir. Dites-lui

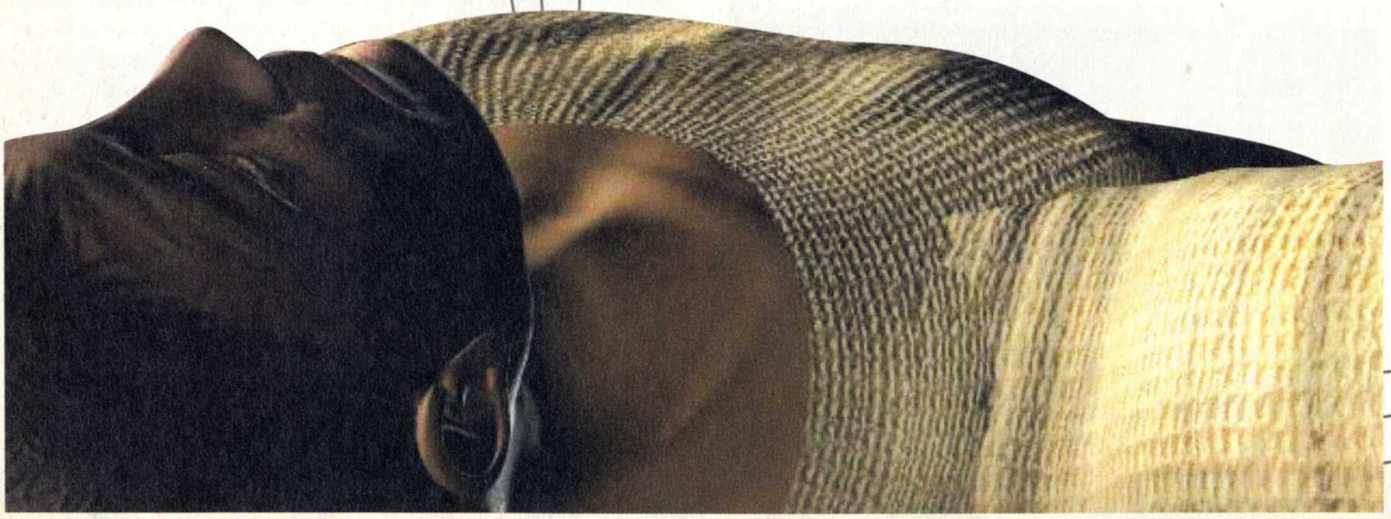


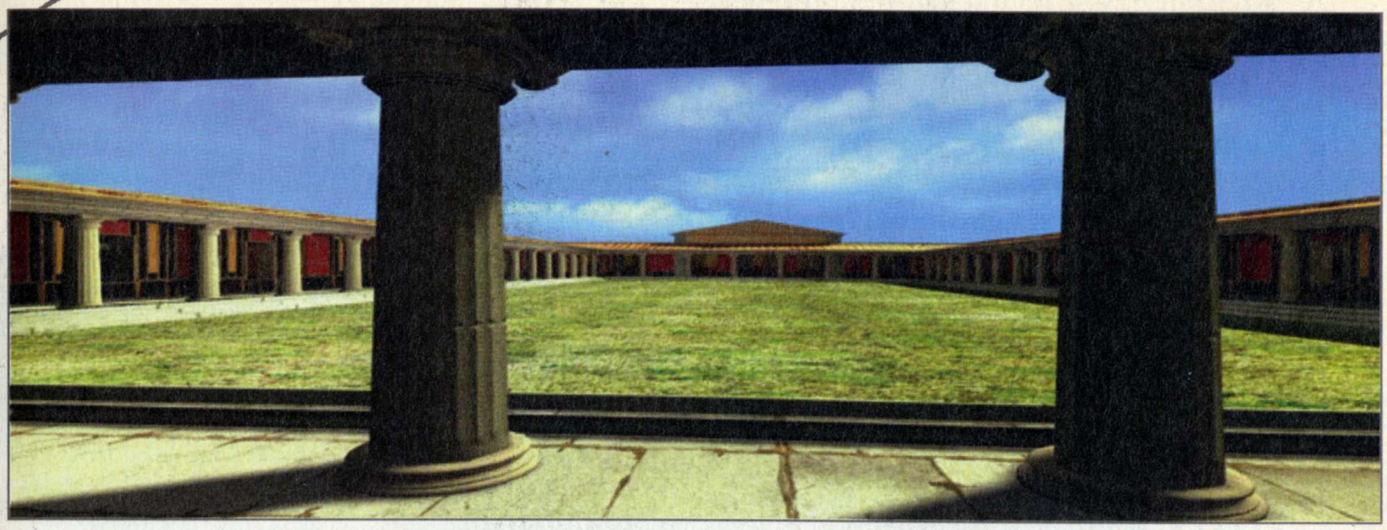
"Troisième livre". Le prêtre vous quitte. Une impression de déjà-vu, non ? Faites très vite et allez dans la pièce du fond où nous avions déjà trouvé la plume d'ibis. Cette fois-ci, ne touchez à rien d'autre qu'au palmier qui se trouve à droite. Juste derrière, vous trouverez le **Sylphium**. Une fois que vous l'aurez pris, ressortez du temple.

Le cuisinier

Retournez voir Popidius à sa maison. Donnez-lui le **Sylphium** et engagez la conversation. Vous lui apprendrez que les histrions viendront jouer pour son banquet et vous lui direz, à lui aussi, qu'il faut s'enfuir. Cela n'aura pas beaucoup d'effet car de toutes façons, Popidius est prêt à périr pour rester sur sa terre.

Parlez avec le cuisinier, qui vous demande si cela vous amuserait de deviner le menu. En fait, vous n'avez pas le choix et il faudra répondre aux charades.





Les charades du cuisinier

Pour répondre aux charades, il faut prendre les plats puis les disposer dans l'ordre de la charade en fonction de leurs ingrédients, de gauche à droite.

Première charade : **Moules - Œufs - Thon.**
Deuxième charade : **Tétines - Canard.**
Troisième charade : **Huîtres - Dulcia - Dattes.**

Si vous réussissez, vous pourrez retourner discuter avec Popidius. Il vous demandera des **poissons** pour le sacrifice. Allez au bassin qui se trouve à quelques mètres de là et prenez les **poissons rouges**. Vous n'aurez alors plus qu'à les donner à Popidius.

Au secours de Sophia

À la nuit tombée, vous vous retrouvez à côté de la porte du jardin d'Octavius Quartio. Imitez le chant du rossignol en utilisant l'icône **"Rossignol"** dans votre inventaire. Très rapidement, tournez-vous vers la gauche et cliquez pour avancer. Cela vous permettra d'éviter une pierre qui est lancée vers vous. Suivez alors la silhouette qui se déplace dans la pénombre. Cela vous mènera au carrefour qui croise la rue de Stabies. Tournez dans la rue qui mène à la porte de la maison du cythariste (là où se trouve Popidius). Surtout n'avancez pas plus, retournez-vous pour retourner au carrefour. Vous assommerez Statius.

Il vous sera ensuite possible de lui poser des questions. Tous les sujets de conversation épuisés, faites-lui prendre le **deuxième philtre** de Locusta.

Allez au forum triangulaire et dans les ruines, vous retrouverez Sophia attachée à une colonne. Utilisez le **couteau** sur elle pour la libérer.

La fuite avant l'éruption

Le jour s'est levé et vous êtes devant la maison de Popidius. Utilisez **le masque et la manteau** pour déguiser Sophia. Ensuite, descendez la rue jusqu'à la porte de Stabies. Parlez avec l'esclave qui garde la porte deux fois pour essayer de le persuader que vous êtes une troupe de théâtre. Donnez-lui la **Capsa** et vous lui déclamerez des vers. Rapidement, l'esclave vous laissera passer.

Endormir le garde

Au lieu de déclamer des vers en donnant la Capsa à l'esclave qui garde la porte, vous pouvez l'endormir. En effet, il vous reste le deuxième philtre de Locusta dans votre inventaire. Bien que cela ne soit pas logique si l'on s'en tient à ce que nous avait dit Locusta, il est possible de le lui donner pour l'endormir. Il vous sera alors possible de vous échapper.

Vous retrouverez vos amis en dehors de la ville et assisterez impuissant à la destruction de Pompéi.

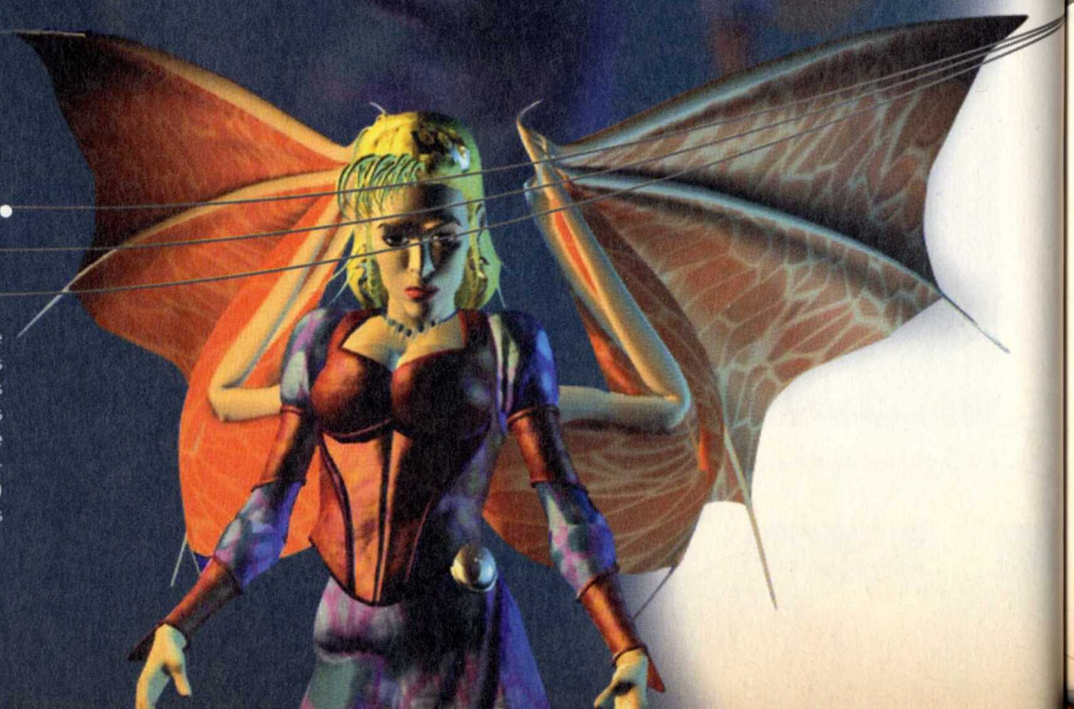
PLANESCAPE

TORMENT • 2e PARTIE

Éditeur : Interplay • **Config. :** Pentium 233, 32 Mo de ram • **Texte et voix :** : Français • **Sortie :** Janvier 1999

Voici la seconde partie du jeu de rôles le plus génial qui ait jamais été fait sur PC. Malgré la difficulté de cette solution, croyez-moi, je ne me suis pas ennuyé un seul instant.

Jeff • (jmolas@loisir.net)



SAUVEGARDE

Vous trouverez sur notre site internet www.loisir.net les sauvegardes du jeu. Faites une copie de sécurité de vos propres sauvegardes (qui se trouveront par défaut dans le répertoire "c:\Program files\Black Isle\Torment\Save") puis décompressez le fichier "Planescape.zip" dans le répertoire "Save" de Planescape Torment.

Conseils importants

- Faites évoluer d'abord la compétence Sagesse du Sans-Nom (jusqu'à 25) puis le Charisme (idem) : vers la fin du jeu, ce seront des compétences fort utiles. La Force, la Constitution et la Dextérité vous faciliteront la vie dans les combats mais elles sont accessoires (vos compagnons sont là pour le coup de main) et l'Intelligence peut être facilement augmentée en cas de besoin par des Rats-Crânes, que l'on trouve un peu partout (en vente ou sur les cadavres des monstres puissants).
- Pour les Magiciens, les Rats-Crânes vous seront aussi d'un grand secours lorsque vous voudrez inscrire des sorts de niveau élevé ou lorsque votre livre sera trop rempli : mangez-en quelques-uns et vous pourrez inscrire ces sorts sans problème.
- Et, comme toujours, ne tuez personne par plaisir : vous risquez de vous retrouver bloqué ou de louper plein de choses.

Cette solution est un guide, ce qui signifie qu'elle indique les événements d'une manière générale et que vous devrez vous adapter à la situation que vous vivrez.

Par exemple, les habitants bougent : si vous ne les trouvez pas aux endroits indiqués, ils ne sont jamais très loin. Certains peuvent même apparaître aléatoirement mais ce sont des personnages de moindre importance.

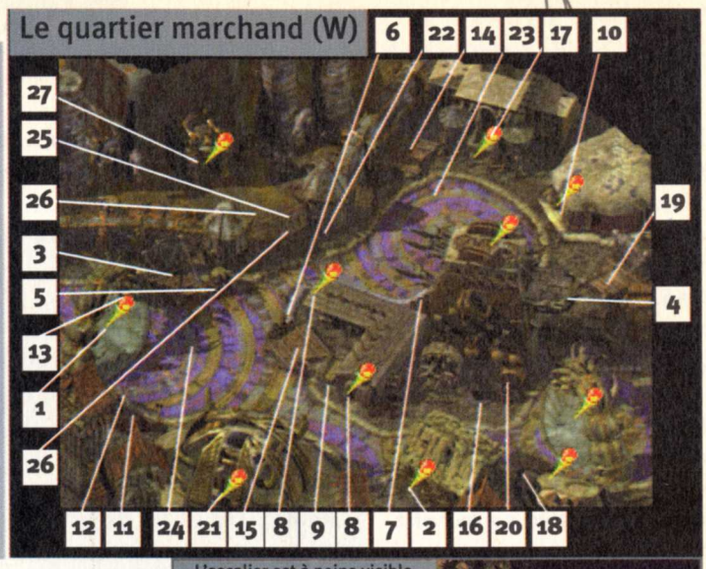
De même, les dialogues sont là à titre indicatif : ils peuvent varier suivant les expériences que vous avez déjà vécues, les personnages rencontrés et le niveau d'Intelligence/Sagessse du Sans-Nom.

Pour limiter les problèmes, je vous conseille fortement de suivre ce guide à la lettre et de résoudre les quêtes dans l'ordre où je vous les présente.

Retrouvailles

Le quartier marchand

Lors du "dernier épisode", nous avions laissé nos aventuriers à la porte Ouest du quartier marchand **(W1)** en fort mauvaise posture du fait de l'enlèvement de Morte. Il faut bien évidemment le récupérer. Pour cela, suivez les Rats-Garous jusqu'à la maison démolie **(W2)** et entrez à l'intérieur. La maison paraît être sans issue mais il y a un escalier à peine visible à droite (voir photo).



Os de la nuit

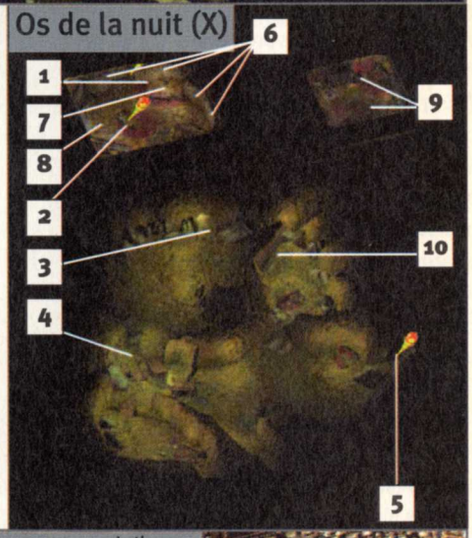
Sauvegardez puis descendez l'escalier afin de retrouver Morte **(X1)** dans une bibliothèque. Parlez-lui (phrases 1, 1) : le magicien Lothar apparaît. Ce magicien est très puissant et il ne faut pas le provoquer. En effet, si vous refusez de coopérer (phrases 1, 1, 1, 1, 1), Lothar vous tue définitivement et c'est l'une des fins du jeu. Dans ce cas, reprenez votre sauvegarde et acceptez d'accomplir la mission qu'il vous confie (voir ci-dessous).

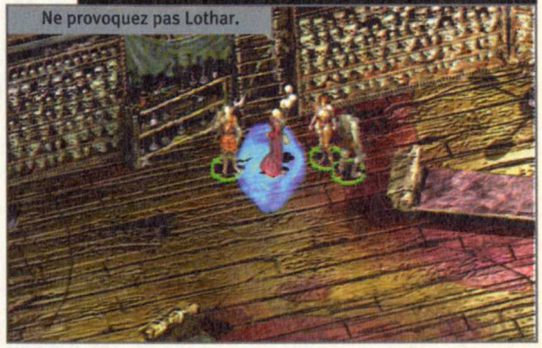
Quête 36

Lothar veut que vous lui rameniez un crâne provenant d'un tombeau (phrases 2, 1, 1, 2, 2, 1) et il vous demande d'emprunter le chemin sous le divan **(X2)**. Allez devant ce divan et cliquez dessus pour révéler un passage. Empruntez cet escalier pour arriver dans la grotte **(X3)** et marchez jusqu'au pont bloqué par le Rat-Garou Mantuok **(X4)**. Discutez avec Mantuok (phrases 2, 2, 2, 1) pour savoir qui il est. Reparlez-lui (phrase 3, 1, 1) : Mantuok prend alors le fromage empoisonné que vous aviez trouvé dans la cache de Pharod (voir première partie **(T2)**) et s'écarte.

(Note : un bug fait que le fromage reste dans votre inventaire et Mantuok semble se porter comme un charme !).

Si vous n'avez pas suivi à la lettre la première partie de la solution, vous devez alors passer le portail au fond de la grotte **(X5)**, qui vous ramène dans les Catacombes de la Pierre pleureuse et ensuite entrer dans la Nation des morts puis descendre dans les Nations englouties et visiter enfin le tombeau qui se trouve à l'Est pour découvrir qu'il n'y a aucun crâne dans les urnes (il faudra tout fouiller).





Si vous avez déjà fait tout cela en suivant la première partie du jeu, tout ce voyage ne sert à rien. Dans les deux cas, retournez ensuite voir Lothar **(X1)** pour lui dire qu'il n'y a pas de crâne dans l'urne du tombeau (phrases 1, 2, 1) afin de gagner déjà 30000 PX. Lothar exige alors un autre crâne mais pas n'importe lequel :

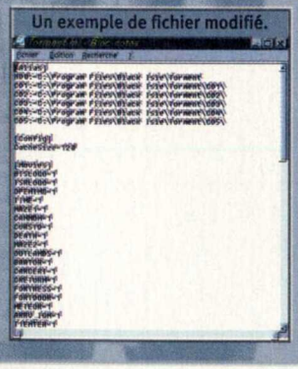
il acceptera seulement le Crâne de Hargrimm **(O5)**, Salie Marie **(O17)**, Acaste **(O16)**, Soego **(O2)**, du Roi silencieux **(O19)**, ou de Mantuok **(X4)**, chacun de ces crânes pouvant être pris (généralement après combat) dans la Nation morte ou dans la grotte juste à côté. Dès que vous avez l'un de ces crânes dans votre inventaire, reparlez à Lothar **(X1)** pour le lui donner afin de gagner 15000 PX et récupérer Morte (il attendra à l'extérieur de la maison). Profitez alors de la joie de Lothar pour lui poser toutes les questions possibles et achetez-lui ses soins si vous le souhaitez (Lothar fait payer ses services très cher et ce n'est pas vraiment utile).

À travers vos questions, Lothar vous parle d'une certaine Ravel Puits-de-Rébus qui vous a volé votre immortalité : c'est une information **capitale** à obtenir car c'est elle qu'il faudra chercher pour poursuivre l'aventure principale. Il faut cependant faire de nombreuses choses pour la rencontrer : suivez tranquillement ce guide et vous la rejoindrez sans problèmes.
Pour l'instant, remontez par l'échelle **(X1)** et sortez de la maison pour récupérer Morte. Notez au passage que Morte connaît un nouveau pouvoir magique : "Gang de crânes" (vous pouvez d'ailleurs en discuter avec lui en abordant le sujet sur les talents de Morte) . Notez aussi que les dents qu'il utilise (en tout cas celles données par Ingress) peuvent infliger des dégâts magiques plus puissants en fonction de l'expérience de Morte (vérifiez si ce n'est pas déjà le cas en dialoguant avec elle). Lorsque Morte changera de niveau, il pourra même être possible d'améliorer encore les dents pour les rendre encore plus dangereuses : pensez à vérifier !
Retournez ensuite au sous-sol de la maison car il y a encore des choses à y faire. Tout d'abord, parlez aux Crânes sur les étagères **(X6)** : ils savent plein de choses et vous devrez souvent les interroger plusieurs fois pour explorer tous les sujets de conversation. Ensuite il y a deux étagères **(X7)** que vous pouvez fracturer, mais elles ne contiennent que des crânes sans valeur. Enfin vous pouvez prendre l'escalier à gauche **(X8)** pour monter à l'étage. Là se trouve une amphore **(X9)** et une sorte de table de chevet **(X9)** que vous pouvez essayer de fracturer, mais elles ne contiennent rien. Redescendez et prenez le passage du divan **(X2)** pour revenir dans la grotte. Si vous passez la porte à l'Est **(X10)** vous découvrez une salle de repos sans intérêt.
Pour finir, retournez voir Mantuok **(X4)** car il a un objet très spécial.

Tour de passe-passe génial

Si vous en avez marre de jongler avec les quatre CD de Planescape Torment, il existe une astuce toute simple, mais pour cela vous devrez avoir un gros disque dur puisqu'il faudra y recopier les quatre CD.
Pour commencer, faites une sauvegarde du fichier "Torment.ini" qui se trouve dans le répertoire d'installation (par défaut "c:\program files\Black isle\torment) au cas où vous commettriez une erreur.
Éditez ensuite ce fichier "Torment.ini" avec un traitement de texte tout simple (comme par exemple le Notepad de Windows) et modifiez dans la première rubrique "[Alias]" les lignes qui correspondent au chemin d'accès des CD 1, 2, 3 et 4 en les remplaçant par les noms des répertoires où vous copierez les CD-ROM.
Par exemple, remplacez "CD1:=D:\CD1\" par "CD1:=C:\program files\Black isle\torment\CD1" si vous comptez copier le contenu du premier CD dans ce répertoire.
Finissez maintenant cette bidouille en copiant chacun des quatre CD-ROM dans les répertoires que vous venez d'indiquer.
Vous n'avez plus qu'à mettre le CD 2 dans le lecteur (c'est obligatoire pour la protection) et à jouer : il n'y aura plus de changement à faire, même si le jeu vous le demande pendant quelques secondes.
Note 1 : ne touchez pas à la ligne commençant par HDo, elle est déjà correcte.
Note 2 : la ligne CD5 ne sert à rien (Planescape Torment n'utilise que quatre CD), alors n'y touchez pas.
Note 3: faites un répertoire spécifique pour chaque CD afin qu'il n'y ait pas de mélange de fichiers.

Un exemple de fichier modifié.



Remontez l'échelle **(X1)** pour revenir au rez-de-chaussée de la maison et sortez pour commencer la visite du quartier.

Quête 37 (début)

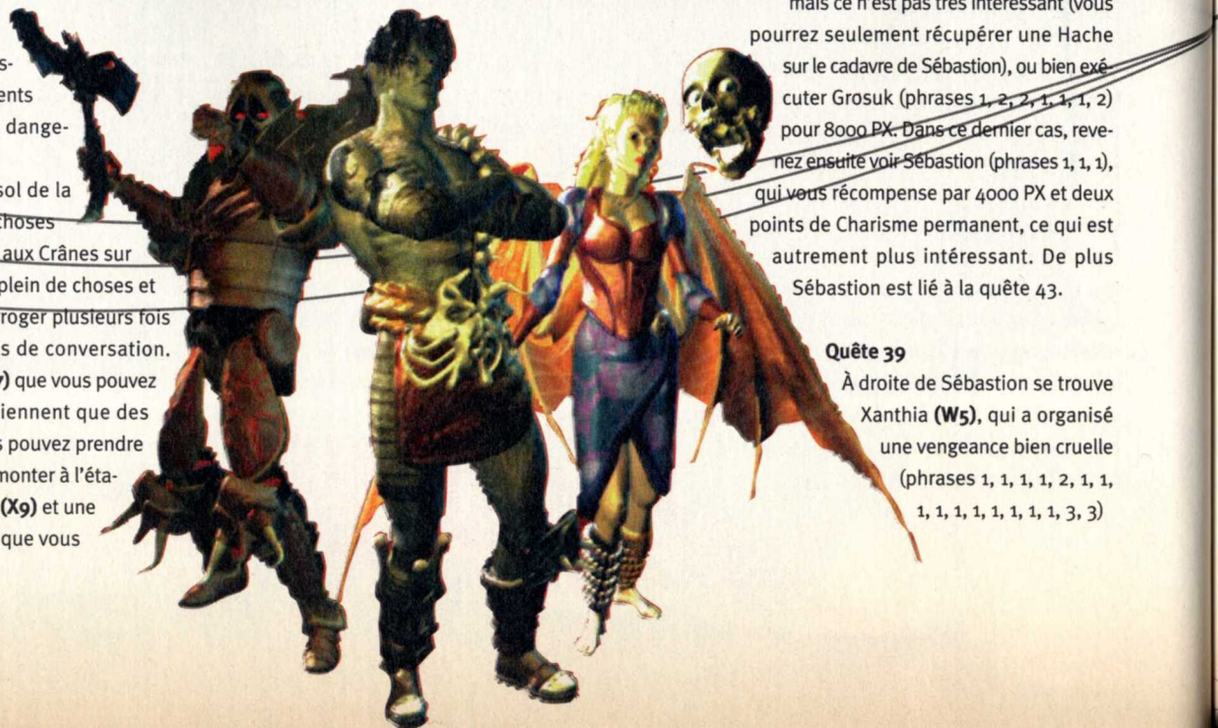
En effet, tuez Mantuok (et ses compagnons) puis prenez le livre magique sur son cadavre. Mettez-le dans l'inventaire du Sans-Nom et examinez-le afin de cliquer sur le bouton "Dialogue" pour parler avec lui (phrases 1, 2, 2, 3, 2, 4, 1), puis demandez-lui de vous prodiguer tous les conseils qu'il pourra (il en a beaucoup). Demandez-lui ensuite quels sont ses pouvoirs (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 5). Le grimoire exige donc maintenant que vous vendiez l'un de vos compagnons au marchand d'esclaves Virischika. Pour l'instant il est trop tôt pour finir cette quête car vous n'avez pas assez de compagnons pour vous débarasser d'un seul. Je vous reparlerai de cette quête le moment venu.

Quête 38

Parlez tout d'abord à Sébastion (phrases 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 2) près de la porte Ouest **(W3)**, qui vous demande de tuer Grosuk . Allez voir Grosuk **(W4)** et discutez avec lui. Vous pouvez alors soit trahir Sébastion (phrases 1, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1) mais ce n'est pas très intéressant (vous pourrez seulement récupérer une Hache sur le cadavre de Sébastion), ou bien exécuter Grosuk (phrases 1, 2, 2, 1, 1, 1, 2) pour 8000 PX. Dans ce dernier cas, revenez ensuite voir Sébastion (phrases 1, 1, 1), qui vous récompense par 4000 PX et deux points de Charisme permanent, ce qui est autrement plus intéressant. De plus Sébastion est lié à la quête 43.

Quête 39

À droite de Sébastion se trouve Xanthia **(W5)**, qui a organisé une vengeance bien cruelle (phrases 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 3)



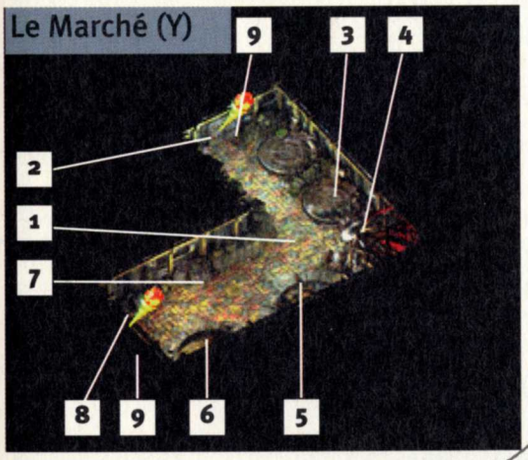
contre Thorp. Celui-ci se tient à côté **(W6)** et vous pouvez le prévenir de la perfidie de Xanthia (phrases 1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,3,1,1,4,1,1,1,1,1,1), ce qui rapporte 6000 PX. De plus vous avez indiqué ainsi à Thorp que vous vous appelez Adhan, ce qui servira plus tard. Reparlez ensuite à Xanthia (phrases 1, 1) pour 2000 PX de plus.

N'oubliez pas non plus de fouiller les tonneaux devant Thorp : vous y trouverez votre compte. Il y a aussi d'autres tonneaux à fouiller plus à l'Est **(W7)** et au Sud **(W11)** ainsi que le Grand Fourneau à côté de ces derniers (il contient une bourse qui n'a semble-t-il aucune utilité).
Entrez ensuite dans le Marché **(W8)**.

Le Marché

Quête 40

Parlez avec Karina (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 3, 2, 1, 1) au centre du Marché **(Y1)** qui révèle sa solitude (2000 PX). Foncez voir le garde Corvus près de l'entrée du Marché **(Y2)** pour jouer les entremetteurs (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 4, 1, 1, 1, 2) et



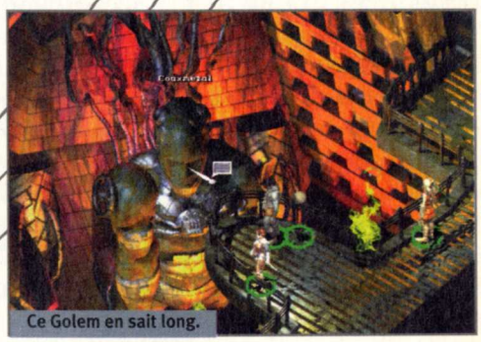
Le Marché est un endroit idéal pour s'équiper.

gagner encore 2000 PX. Reparlez à Karina ensuite (phrases 1, 1, 1) pour avoir un bonus de 500 PX. Remarquez aussi que lorsque Karina vous demandera votre nom vous lui indiquerez que vous vous appelez Adhan, ce qui déclenchera plus tard un événement amusant. Dans la partie Nord du Marché **(Y3)** vous verrez l'échoppe de Cendre : dites-lui les phrases : 1, 2, 1, 1, 1 puis les phrases 3 et 1 pour lui acheter des sorts. Dans le coin du Marché **(Y4)** travaille Lazlo qui a des **informations importantes** : cuisinez-le à fond et vous saurez qu'il existe un portail près de la Tour **(W19)** et il vous indique même comment le faire apparaître (c'est-à-dire qu'il ne faut pas penser au portail pour qu'il apparaisse) ! Dans la partie Sud du Marché, Anze **(Y5)** vend des armes, Aalek **(Y6)** des objets magiques et en face de son échoppe se trouve un coffre **(Y7)** à fracturer. Drixel surveille la sortie Ouest **(Y8)** et il est tout fier de

Problème d'argent ?

Le plus gros problème des aventuriers de Planescape, c'est le manque d'argent : les monstres ont des objets sans grande valeur et leur vente ne vous permettra pas de vivre princièrement. La solution ? Utilisez les talents d'un voleur, tout simplement (Annah ou le Sans-Nom s'il a la Classe correspondante) et dévalisez tout le monde. Évitez tout de même de dévaliser les personnes ayant un nom propre, tout du moins avant d'avoir réalisé les quêtes qui les concernent. Sauvegardez aussi fréquemment car si une personne se rend compte que vous la dévalisez, vous serez dans le pétrin.
Enfin, stockez les babioles subtilisées pour les vendre en masse et à des marchands différents : cela vous permettra de limiter l'effet de la baisse des cours (plus vous vendez le même objet à un marchand, moins il vous le reprend cher).

Un inventaire de voleur.


Ce Golem en sait long.

Si vous parlez affaires et travail avec Giltspur **(W9)**, il vous demandera de faire éditer un prospectus. Pour cela, allez dans l'Imprimerie **(W10)** et faites la commission à Loimoqueuse Penn (phrases 5, 2) puis questionnez Penn si vous en avez envie, mais **ATTENTION**, uniquement sur son travail (sinon il vous téléporte dehors et à la deuxième fois vous ne pourrez plus **JAMAIS** rentrer dans l'Imprimerie !). Revenez voir Giltspur pour l'informer de l'édition du prospectus (6000 PX) et il vous confie une autre mission. Cette fois-ci, il faut amener une note à Keldor de la Grande fonderie **(W27)**. Vous ne pourrez entrer dans ce lieu que bien plus tard dans le jeu ; donc pour l'instant on laisse cette quête de côté mais je vous en reparlerai plus tard.

Dans le coin Sud-Ouest du Quartier vous pourrez parfaire votre entraînement grâce à Korur **(W12)** qui pourra vous faire changer de classe pour devenir Guerrier et sera aussi capable d'améliorer gratuitement vos compétences de combat au-dessus du niveau "++" (s'il vous reste des points de Compétence inutilisés).
Gardant la porte Ouest, se tient Vorten **(W13)**, qui vous indiquera un rabatteur que l'on connaît déjà (phrases 1, 1, 1, 1, 1). Vorten pourra jouer aussi un rôle plus tard.
Allez ensuite au Marché d'esclaves **(W14)**. Le Commissaire-priseur Deran est un être détestable qui

Quête 41 (début)

Discutez avec Giltspur **(W9)**, le Commissaire-priseur qui peut vous vendre divers objets et vous procurer un lieu de repos. Il a aussi diverses quêtes dans sa besace.

Sortez enfin du Marché par l'une des deux portes **(Y9)**.
Puisque nous avons l'information sur un nouveau portail, autant y aller. Rendez-vous au pont-levis de la Tour **(W19)** et sélectionnez dans le menu qui apparaîtra la phrase 1. Entrez dans le portail pour être transporté au cœur de la tour. Parlez au géant d'acier Coaxmétal et interrogez-le sur tous les sujets. Lorsque vous le questionnerez sur les armes, demandez-lui ce qu'il peut faire pour vos armes et à ce moment-là vous aurez la possibilité d'acheter de nouvelles armes. Sortez de la Tour par le portail au Nord de la passerelle (il s'ouvrira à votre approche) pour revenir dans le Quartier marchand.

vous renseignera sur son métier et la ville (phrases 1, 1, 2, 1, 2, 2, 1, 1, 1, 2, 3, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 2). Parlez ensuite à Trist sur l'estrade derrière Deran pour déclencher une longue quête.

Quête 42

Tout d'abord vous devez avoir résolu la quête 40 si vous voulez terminer entièrement la quête qui suit (sinon Corvus ne vous aidera pas). Parlez alors à l'Esclave Tris **(W14)** pour connaître son sort (phrases 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 3, 1, 4, 1, 1, 1, 5, 2). Voyez ensuite Byron Tourloupe **(W15)** près du Marché afin qu'il vous apprenne (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1) que Leny peut vous entraîner au métier de voleur et qu'il laisse échapper une partie du complot (cela rapporte 2000 + 1000 PX). Partez maintenant voir Lenny qui regarde la Tour **(W16)** et forcez-le à révéler ce qu'il sait de l'affaire tout en lui révélant que vous ne travaillez pas pour Byron (phrases 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1) . Vous gagnez ainsi 1000 puis 4000 PX. Rendez-vous ensuite à l'entrepôt au Nord **(W17)** et parlez au propriétaire de "la Voûte du Neuvième Monde" (phrases 1, 1, 3, 3, 2, 2, 2, 2) pour acquérir les documents. Remarquez qu'il y a aussi trois personnes dans l'entrepôt mais pour l'instant elle n'auront rien à vous dire (on y reviendra bien plus tard). Retournez voir le Vendeur d'esclaves Deran **(W14)** et donnez-lui le document qui innocente Trist (phrases 2, 3, 1, 1, 1) pour être récompensé de 4000 PX. Parlez à Trist (phrases 1, 1, 1, 1) afin d'avoir encore 4000 PX et un peu d'argent. Allez enfin au Marché **(W8)** et parlez à Corvus pour lui indiquer les forfaitures de Byron grâce au second document (phrases 1, 2, 1, 1, 3, 2, 1, 1, 2) : vous récupérez encore 2000 PX.

Si vous le souhaitez, vous pouvez reparler à Lenny **(W16)** qui pourra vous faire changer de classe pour devenir un Voleur quand vous le souhaiterez. Vous pouvez aussi fouiller le grand chaudron à sa droite **(W20)** qui contient plusieurs objets. Faites ensuite une visite au Fabricant de cercueils **(W18),** chez qui deux quêtes vous attendent encore.

Quête 43

Parlez au Zombie Arbresombre (phrase 1 à chaque fois), qui vous demande de mettre fin à son tourment. Pour cela sortez du magasin et revenez parler avec le Magicien Sébastion **(W3)**. Apprenez de sa bouche (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1) comment libérer Arbresombre, cela rapporte déjà 4000 PX. Revenez ensuite délivrer Arbresombre dans la boutique (phrases 1, 1, 1, 1) pour gagner encore 4000 PX.

Quête 44

Parlez au Fabricant de cercueils Hamrys (phrases 1 à chaque fois) de la disparition de son père pour déjà gagner 500 PX. Remarquez au passage que Hamrys est l'un des personnages à qui vous pouvez mentir sur votre identité en vous faisant passer pour Adhan. Sortez de la boutique et allez dans l'Entrepôt **(W17)**. Exigez les plans du Tombeau (phrases 3, 2, 2, 2) pour que le gérant vous les remette. Ce sont les plans de votre Tombeau qu'on a déjà visité dans la première partie du jeu et ils ne sont donc plus vraiment utiles maintenant (vous devez vous rendre dans votre Tombeau si vous voulez lire ces documents mais c'est sans intérêt). Ramenez donc plutôt ce document à Hamrys (phrases 1, 2) pour gagner 2000 PX. Reparlez encore à Hamrys : un bug vous permet alors de regagner 2000 PX pour cette quête et vous pouvez recommencer indéfiniment cette astuce !!! Une fois que vous serez lassé d'exploiter abusivement ce bug, faites le tour de la pièce pour fouiller les trois cercueils qui contiennent quelques objets, puis sortez.

Remarque : il existe d'autres bugs de ce type dans le jeu, à vous de les découvrir (c'est beaucoup trop facile sinon).

Entrez ensuite au Mont-de-piété **(W21)** et parlez avec la vieille Miccah. Miccah et son mari Brokah sont toujours prêts à se disputer alors si vous voulez faire affaire avec elle pour acheter des objets, sélectionnez tout de suite la phrase 1, sinon toutes les autres phrases déclencheront une dispute (parfois amusante) du couple. Il y a aussi une caisse, que vous pouvez fracturer, dans l'empilement au milieu de la pièce afin d'y trouver quelques artefacts. Sortez ensuite de la boutique.
Il reste trois personnages à voir dans ce Quartier, qui sont liés par une quête.

Quête 45

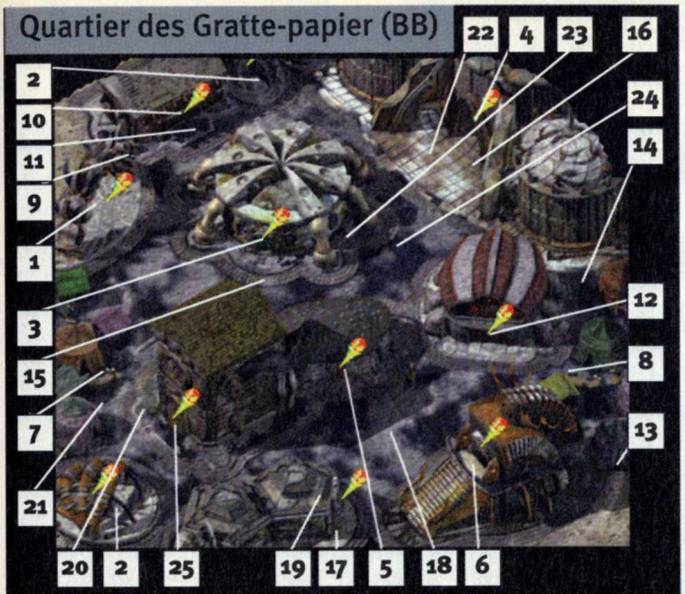
Cette quête est buguée et vous ne pourrez pas la conclure dans des conditions normales. En effet, parlez tout d'abord avec An'azi près des grilles de la Forge **(W22)** et mettre fin sans douleur à sa vie (phrases 1, 1, 1, 2, 1). Attendez alors d'avoir 200 pièces d'or, puis discutez ensuite avec le Githyanki Yi'minn qu'on trouve généralement à proximité du Marché d'esclaves **(W23)**. Dites-lui la phrase 1 à chaque fois : Yi'minn attaque alors sans raison et vous devez le tuer ainsi que ses compagnons qui surgiront. C'est là que le bug réside : Yi'minn n'aurait pas dû vous attaquer et vous auriez dû voir, comme il le promettait, une scène intéressante en faisant semblant de mourir. Ensuite parlez avec Ki'naa près du Portail Ouest **(W24)** : là vous auriez dû normalement l'avertir de l'attaque que prévoyait Yi'minn contre son camp mais tout ce que vous pouvez faire maintenant c'est discuter avec elle (phrases 1, 1, 3, 1, 1, 2, 1, 2, 4, 1, 1, 3, 2). Et tout cela ne rapporte que 10 PX pour avoir tué Ana'zi "avec clémence" Quelle misère !

Il reste dans cette zone une seule chose à visiter, la Forge, mais la grille d'accès **(W25)** est pour l'instant fermée et vous ne pourrez pas rentrer, sauf si vous avez un Charisme ou une Intelligence exceptionnels afin de convaincre les gardes derrière la grille. Mais de toute façon nous visiterons ce lieu plus tard. Vous pouvez donc maintenant passer à la zone suivante en prenant la porte Est **(W26)** et vous rendre dans le Quartier des Gratte-papier.

Au repos du guerrier

Quartier des Gratte-papier

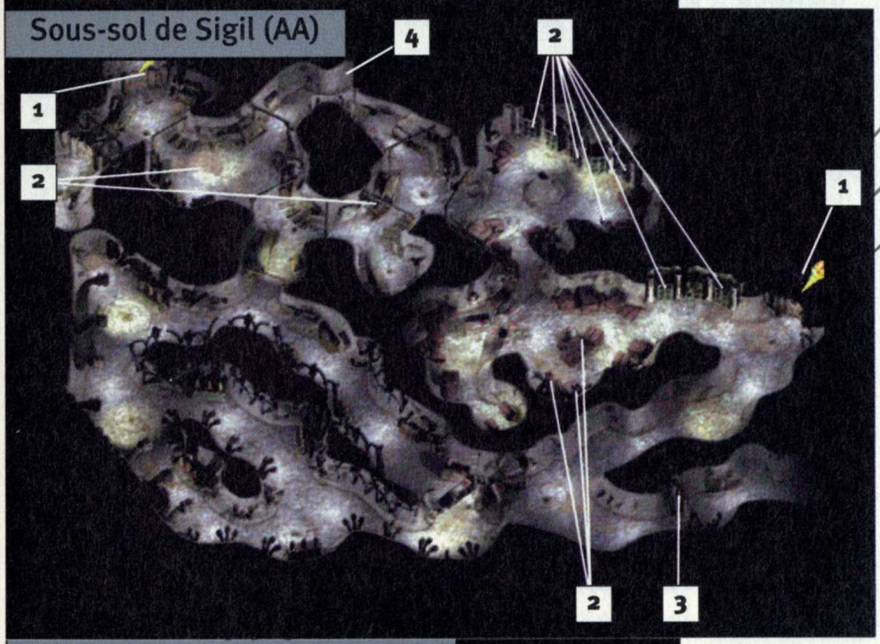
Vous arrivez par la porte Ouest **(BB1)**. Cette zone permet d'accéder à un endroit que les amateurs de combats et de danger apprécieront, surtout que cela va vous permettre de très vite gonfler vos PX. En effet, utilisez l'une des deux entrées au Nord ou au Sud **(BB2)** pour vous retrouver dans les sous-sols de Sigil.



Sous-sol de Sigil

Ce lieu est rempli de monstres placés aléatoirement dans les couloirs et qui vous rapporteront beaucoup de PX (si le Sans-Nom change de niveau et gagne 1 point de Compétence, profitez-en pour augmenter la Sagesse puis le Charisme). Le plus amusant c'est qu'ils reviendront indéfiniment : il suffira de les tuer tous (ou au moins le maximum possible), de revenir à la surface par l'un des deux escaliers **(AA1)**, de vous soigner, puis de redescendre dans les sous-sols pour découvrir une nouvelle "fournée" de monstres. Faites attention quand même : il vaux mieux avoir une bonne équipe (au moins de niveau 8) si vous voulez survivre.

Mis à part ces monstres, il y a divers objets à prendre (dont une Loupe qui servira pour un futur compagnon) sur les cadavres ou dans les étagères **(AA2)**, une porte à fracturer **(AA3)** donnant sur un couloir sans issue et une porte infranchissable **(AA4)**.
Une fois que vous vous serez bien défoulé dans ces sous-sols à vous goinfrer de PX, revenez à la surface pour continuer l'exploration du quartier des Gratte-papier.

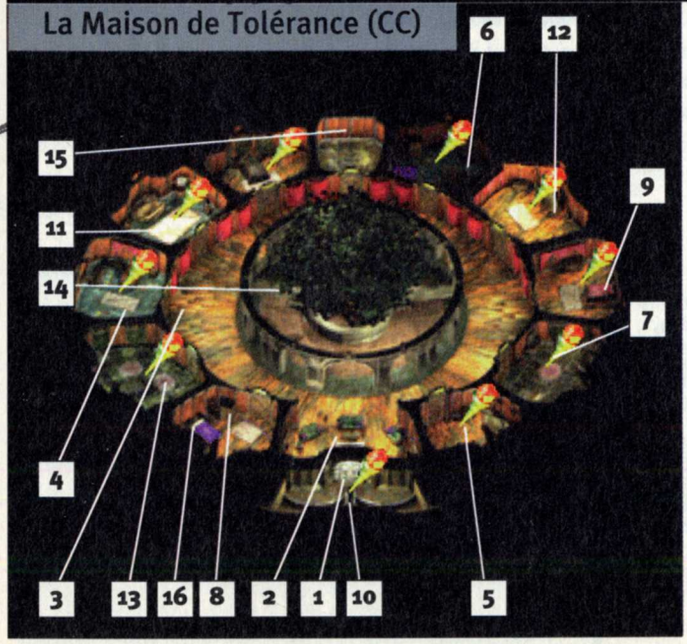


La Maison de Tolérance

Vous vous lassez peut-être d'avoir seulement quatre personnes dans votre équipe, non ? Changeons cela : entrez dans la Maison de tolérance des plaisirs intellectuels **(BB3)**. Ouvrez la porte **(CC1)** et parlez avec la Mère "intellectuelle" Grace **(CC2)** qui vous confie une longue quête.

Quête 46

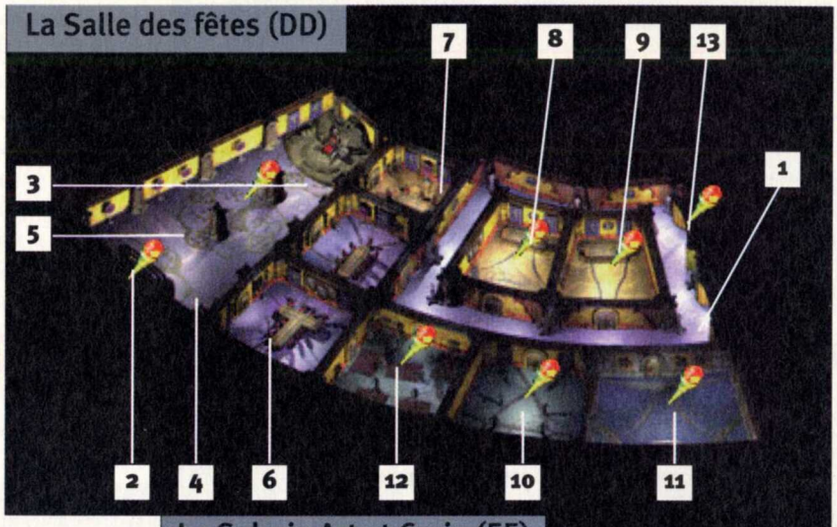
Parlez à Grace (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 4, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 3, 2, 1, 5, 1, 1, 1, 6, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 3, 7, 3, 1, 1, 2), puis reprenez votre souffle car vous allez en avoir besoin. Vous voilà donc avec pour mission de parler avec les dix étudiantes de la Maison de tolérance afin de convaincre Grace de se joindre à vous. Commençons alors en interrogeant les étudiantes qui traînent dans les couloirs (attention, elles peuvent sortir de leurs chambres et se déplacer dans les couloirs, alors ne paniquez pas : cherchez-les un peu partout). Vous remarquez ce faisant que les étudiantes en savent beaucoup sur Ravel Puits-de-Rébus : profitez-en pour leur poser toutes les questions possibles à son sujet.



Tout d'abord, il y a Viviane, qui appâte les clients à divers endroits du couloir central **(CC3)** et qui vous demandera de retrouver son Parfum (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 2). Parlez alors à Nenny dans sa chambre **(CC4)** : phrases 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 4, 2. Cette discussion vous a rapporté 5000 PX et vous savez maintenant qu'il faut voir Yvonne pour le Parfum. Allez dans la chambre de celle-ci **(CC5)** et commencez d'abord par échanger des histoires avec elle : pour chaque histoire que vous lui raconterez (vous et vos compagnons), vous obtiendrez 500 PX. Questionnez-la ensuite sur le Parfum de Viviane et Ravel. Allez maintenant voir Marissa dans sa chambre **(CC6)**, qui vous parle d'un Voile qu'elle a perdu (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 5, 1, 6, 1, 7, 2). Retournez voir Nenny pour la questionner sur le Voile (phrases 1, 3, 1, 5, 2). Voyez de ce pas Kimasxi **(CC7)** qui dira que des objets disparaissent dans sa chambre et qui enseignera à Morte de nouvelles injures (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 1, 3, 1, 4, 1, 1, 4, 1, 1, 6, 2). Rendez encore visite à Nenny qui vous indique avoir vu un homme suspect (phrases 1, 4, 2). Cet homme est caché dans l'Armoire de la chambre Sud **(CC8)** : cliquez sur l'Armoire pour lui parler (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 3, 1, 5, 1, 4, 1, 1, 1) afin de récupérer le Voile (en fait vous ne

pourrez y arriver que si votre Force ou votre Dextérité sont de 16 et plus, dans le cas contraire il faudra revenir plus tard ou continuer à harceler l'Armoire !). Cherchez Viviane qui traîne souvent dans la zone centrale et donnez-lui le Voile (phrases 1 à chaque fois) pour gagner 25000 PX, un autre Voile et augmenter votre Charisme. Amenez ensuite ce nouveau Voile à Marissa **(CC6)** pour gagner encore 25000 PX (phrases 1, 1, 1, 2). Notez que si vous avez le Lim-Lim dans l'inventaire du Sans-Nom, Marissa pourra le changer en pierre. Vous pourrez ensuite vendre ce Lim-Lim à Giltspu **(W9)** qui vous indiquera ensuite le mot de passe pour lier connaissance avec les anarchistes. Je vous parle de tout cela rapidement car cela n'a jamais marché avec ma version du jeu, mais heureusement il y a une autre manière d'y arriver, qui marche à tous les coups, celle-là.

Cette quête des dix étudiantes est encore loin d'être finie comme vous allez le voir.



La Salle des fêtes

Quête 46 (suite)

Parlez maintenant à Dolora **(CC9)** afin qu'elle vous demande de rechercher Hilarion (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 2 , 1). Celui-ci se trouve chez les Sensats. Pour le trouver, sortez de la Maison de tolérance **(CC10)** et rendez-vous à la Salle des fêtes **(BB4)**. Hilarion déambule dans le grand couloir rectangulaire qui fait le tour des salles Est **(DD1)**. Parlez-lui pour savoir qu'il veut perdre la mémoire (phrase 1 à chaque fois). Sortez de la Salle des fêtes **(DD2)** et rendez-vous au Magasin de brocante **(BB6)**. Demandez à Vrischika qu'elle vous montre ses objets exotiques afin d'acheter une Chope de bière (phrases 1, 1, 5, 2, 6, 3, 1, 3). Allez ensuite dans la Galerie Art et Curio **(BB5)**.

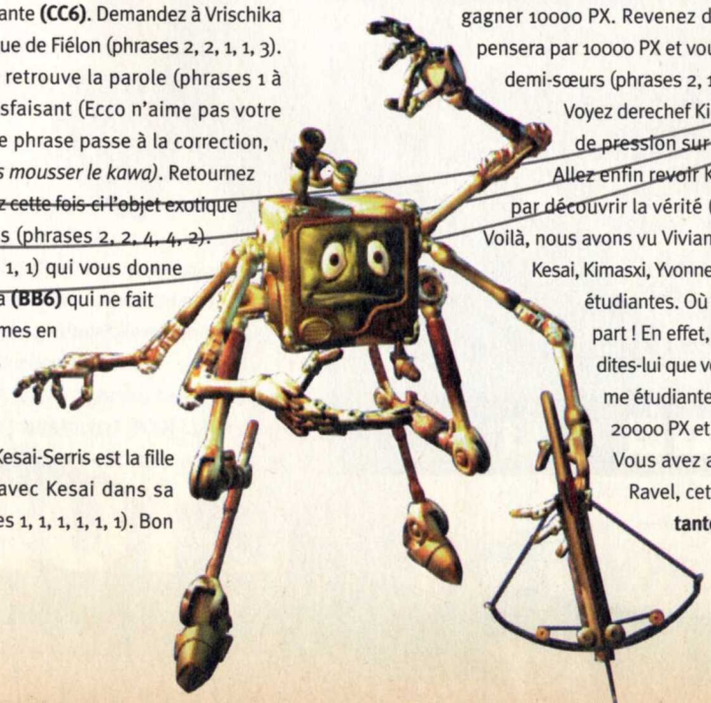
La Galerie Art et Curio

Quête 46 (suite)

Cliquez sur la Sculpture vivante **(EE1)** face à l'entrée afin de prendre un Oiseau grâce à la Chope (phrases 4, 1). Parlez ensuite avec Yvana **(EE2)** pour savoir le pouvoir de cet Oiseau (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3). Revenez dans la salle des fêtes **(BB4)** et donnez cette Chope à Hilarion (phrases 1, 1, 1), afin d'avoir les Clés du Cœur de Dolora et 12000 PX. Retournez voir Dolora dans la Maison de tolérance **(CC9)** et remettez-lui ses Clés (phrases 1, 1, 1, 4, 2) afin d'empocher 30000 PX, un bijou et des informations sur la Prostituée silencieuse. Voyez ensuite Ecco (phrases 1 toujours) dans sa chambre, puis sortez de la Maison de tolérance et retournez au Magasin de brocante **(CC6)**. Demandez à Vrischika de voir les objets exotiques et achetez la Langue de Fiélon (phrases 2, 2, 1, 1, 3). Ramenez cette Langue à Ecco pour qu'elle retrouve la parole (phrases 1 à chaque fois) mais le résultat n'est pas satisfaisant (Ecco n'aime pas votre "coup de langue", en quelque sorte (si cette phrase passe à la correction, je paye un café à la SR) *(NDSR : Vas-y Jeff, fais mousser le kawa)*. Retournez dans le Magasin de brocante **(CC6)** et examinez cette fois-ci l'objet exotique "les Larmes de Deva", mais ne l'achetez pas (phrases 2, 2, 4, 4, 2). Ramenez cette information à Ecco (phrases 1, 1) qui vous donne un Billet à ordre. Amenez ce Billet à Vrischika **(BB6)** qui ne fait aucun problème pour vous remettre les Larmes en échange (phrases 2, 2, 4, 4, 1, 3). Donnez ces Larmes à Ecco (phrases 1, 1) pour obtenir 30000 PX, puis questionnez-la enfin (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 3, 1, 1, 3) pour apprendre que Kesai-Serris est la fille de Ravel. Cela mérite une visite : parlez avec Kesai dans sa chambre **(CC12)**, qui niera la parenté (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1). Bon

laissons tomber pour l'instant cette histoire et voyons plutôt Juliette **(CC13)**. Celle-ci veut rendre son amoureux Montague jaloux (et William se retourne dans sa tombe) et vous demande de l'aider (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 2, 2, 1, 1, 1). Retournez à la Salle des fêtes et cherchez Montague (il a un pantalon rouge vif et une veste blanche avec une manche également rouge vif) qui se balade un peu partout **(DD3)** et racontez-lui tout (phrases 1 toujours) pour gagner 10000 PX. Revenez devant Juliette, qui vous récompensera par 10000 PX et vous dira que Kesai et Kimasxi sont demi-sœurs (phrases 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 3, 1, 4, 1, 5, 1, 2). Voyez derechef Kimasxi **(CC7)** pour avoir un moyen de pression sur Kesai (phrases 1, 3, 1, 1, 1, 1, 2). Allez enfin revoir Kesai **(CC12)** pour qu'elle finisse par découvrir la vérité (phrase 1 toujours).

Voilà, nous avons vu Viviane, Nenny, Marissa, Dolora, Ecco, Kesai, Kimasxi, Yvonne, Juliette : cela fait seulement neuf étudiantes. Où se trouve donc la dixième ? Nulle part ! En effet, retournez discuter avec Grace et dites-lui que vous êtes en quelque sorte la dixième étudiante (phrase 1, 8, 1, 2, 1) pour gagner 20000 PX et surtout un nouveau compagnon. Vous avez aussi appris que Kesai est liée à Ravel, cette information étant **très importante** pour contacter Ravel plus tard.



Grace

Prêtre
Niveau : 9
Expérience : 416438
Niveau suivant : 450000
État actuel : Normal
Bonus à la CA : Aucun
Résistances :
Feu non magique : 100 %
Feu magique : 50 %
Froid non magique : 50 %
Froid magique : 50 %
Électricité : 100 %
Magie : 35 %
Compétences
TACo : 16
Nombre d'attaques : 2
Connaissances : 65
Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison/Mort : 6 (-1)
Bâton/Sceptre/Baguette : 10 (-1)
Pétrifier/Métamorphe : 9 (-1)
Souffle : 12 (-1)
Sorts : 11 (-1)
Compétences martiales
Poings : +
Bonus à la caractéristique
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer des portes : 13
Poids autorisé : 90
Classe d'armure : -2
Ajustement projectile : +1
Points de vie : +2
Réaction : +8
Ajustement contre la magie
Sorts de Prêtre en bonus : +2
Sorts de Prêtre en bonus : +2

Cette incroyable quête étant finie, fouillez la Maison de tolérance de fond en comble car il y a pas mal d'argent à prendre dans les tiroirs et les armoires de toutes les chambres. Vous trouvez aussi quelques Mouchoirs : gardez-en-un **précieusement** car il servira plus tard à rejoindre Ravel avec l'aide de Kesai-Serris. Dans la chambre Sud **(CC8)** il y a aussi le Livre de Finam dans la table de chevet : c'est un objet (presque) indispensable, qui servira plus tard. Interrogez aussi les Modrones **(CC14)** qui sont en train d'observer Dolora (phrases 1, 1, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 3, 2). Notez au passage que vous leur indiquez une fausse identité (Adahn) qui aura un effet ultérieur. Enfin, dans la pièce Nord se trouve un passage secret dans le mur **(CC14)** qui amène à la cave, mais c'est un lieu sans intérêt excepté pour sa beauté (ou plutôt la Beauté).

La Cave de la maison de tolérance

Sortez de la Maison de tolérance **(CC10)** et parlez avec Grace. Tout d'abord, vous devez la questionner sur son nom et sur Morte (phrases 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 5, 3, 1, 1, 2, 1, 3, 3) : vous gagnez déjà 1000 PX. Vous pouvez aussi questionner Grace sur les autres sujets bien sûr mais cela ne rapportera pas de PX. Vous ne pourrez jamais lire son livre non plus : elle gardera tous ses secrets pour elle. Interrogez ensuite immédiatement Morte (phrases 6, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2) : la révélation de son nouveau mensonge rapporte quatre points de Force, deux points de Dextérité, deux points de Constitution pour Morte et 36000 PX pour vous !!!

La Cave de la maison de tolérance (Z)

L'enseignement de Zerthimon

À ce niveau du jeu, avec l'aide des bonus d'objets comme les Tatouages (achetés chez Fell, le tatoueur du quartier Sud-Est de Sigil), les charmes de Rat-Crâne, le Sans-Nom peut sans doute atteindre 19 en Sagesse (ou plus) et 18 en Intelligence (ou plus). Dans ce cas, si vous êtes actuellement un Magicien (voyez sinon Dak'kon par exemple pour le redevenir) et si Dak'kon est toujours dans votre équipe, il est temps de lui parler (à défaut, revenez lire ce paragraphe plus tard).

Demandez-lui qu'il vous enseigne l'art de Zerthimon (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 2). Examinez alors le Cercle ininterrompu de Zerthimon dans l'inventaire de Dak'kon et cliquez sur le bouton "Utiliser", puis lisez le premier Cercle (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2). Reparlez à Dak'kon pour lui dire ce que vous avez appris (phrases 1, 3, 2, 1, 2) et empocher 300 PX.

Lisez ensuite le deuxième Cercle ininterrompu de Zerthimon toujours en l'examinant dans l'inventaire de Dak'kon (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2), puis parlez avec Dak'kon de cet enseignement (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 2) pour gagner 600 PX et un sort magique.

Lisez maintenant le troisième Cercle (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2) et reparlez à Dak'kon (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 2) pour acquérir 900 PX et un sort magique.

Lisez le quatrième Cercle (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2), puis discutez-en avec Dak'kon (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2) pour empocher 1500 PX et un autre sort magique.

Lisez le cinquième Cercle (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2) et consultez Dak'kon (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 2) pour obtenir 3000 PX et un sort magique.

Lisez le sixième Cercle (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2) puis discutez de vos nouvelles connaissances avec Dak'kon (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1) pour avoir 5000 PX et deux sorts magiques.

Maintenant que vous savez que Dak'kon doute, et si votre intelligence est supérieure à 17, réexaminez le Cercle ininterrompu de Zerthimon et choisissez les phrases (1, 1, 1, 1, 1, 2) pour découvrir le septième Cercle et le lire (cela rapporte 3000 PX). Reparlez avec Dak'kon (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 2) pour gagner 5000 PX et deux sorts.

Examinez une dernière fois le Cercle ininterrompu de Zerthimon pour lire le huitième Cercle (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 2) et gagner 6000 PX. Parlez enfin à Dak'kon (phrases 1, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1) pour gagner, tenez-vous bien : deux points de Force, deux points de Dextérité, deux points de Constitution pour Dak'kon, 20000 PX et deux sorts magiques !!!

On peut dire que ce fut une discussion fructueuse...

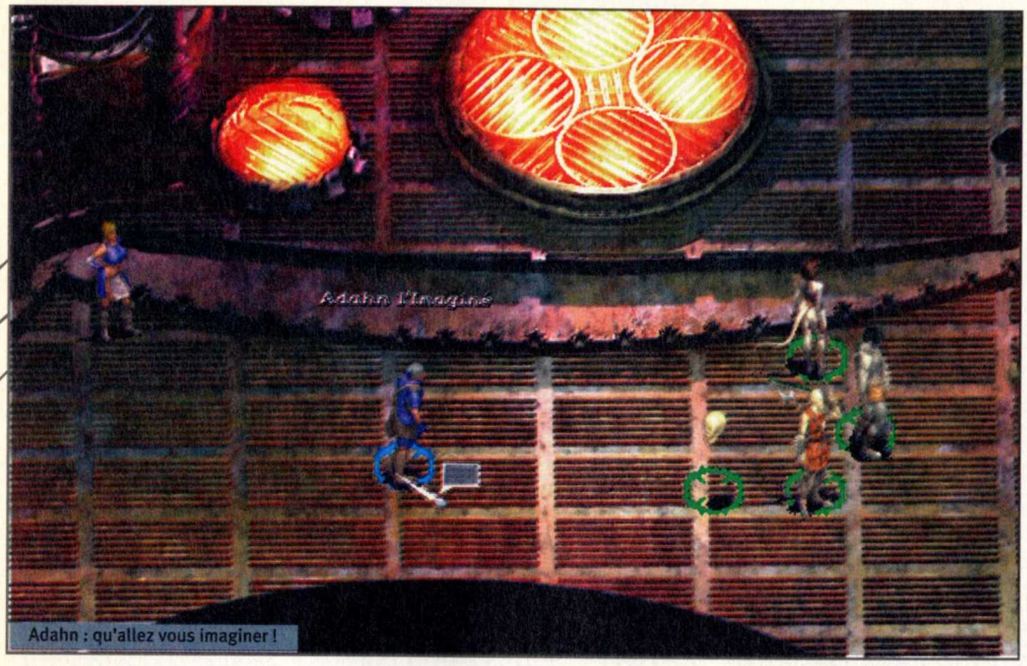
Tous les sorts magiques que vous avez gagnés peuvent être appris par le Sans-Nom ou par Dak'kon.

Remarque 1 : si votre Sagesse n'est pas assez élevée, vous n'aurez jamais la bonne réponse lorsque Dak'kon vous questionnera. Et si votre Intelligence n'est pas assez élevée, vous ne pourrez pas découvrir les septième et huitième Cercles qui sont cachés.

Remarque 2 : Le sort Projectile de patience (septième Cercle) est fabuleux mais bien mystérieux (il est décrit par des "?" dans sa fiche technique. En fait, il fait apparaître une baliste qui tirera à répétition (il faut cliquer à chaque fois) plusieurs projectiles magiques (le nombre dépend de votre niveau de Magicien) sur la cible ou les cibles que vous lui désignerez.

Et ils ont mis le feu

Si cinq compagnons ne suffisent pas, on peut sans doute en recruter un autre. Lors de la première partie de la solution, nous avions récupéré la Carafe d'eau



Adahn : qu'allez vous imaginer !

infinie. Elle va nous servir à libérer Ignus après avoir tout d'abord fait la quête suivante.

Quête 47

Parlez à Nemelle près du Café Ouest **(BB7)** pour la questionner sur le Mot magique de la Carafe d'eau infinie (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1) et savoir qu'elle recherche son amie Aelwyn. Allez ensuite voir Aelwyn près du Café Est **(BB8)** et prévenez-la (phrases 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 2). Revenez voir Nemelle (phrases 1, 1, 2, 1, 2), qui vous récompense par 8000 PX et qui triple vos points de vie (enfin, cela ne se produit pas vraiment : sans doute à cause d'un bug).

Maintenant que vous avez le mot de contrôle de la Carafe, vous pouvez retourner au Bar du Cadavre fumant du quartier Sud-Est de Sigil. Là, vous avez de fortes chances que "Adahn l'imaginé" apparaisse, si vous avez indiqué ce nom à chaque fois qu'on vous le demandait dans une conversation. Dites-lui les phrases 1, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1 pour gagner 1750 PX et des objets magiques. Parlez ensuite avec Ignus (phrases 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1) pour le libérer afin qu'il se joigne à vous.

Avec Ignus dans votre groupe, vous pouvez améliorer vos caractéristiques. Pour cela il faut tout d'abord que vous soyez un Mage (changez de Classe : cf première partie de la solution) et que vous ayez les objets suivants : votre Globe oculaire (celui que vous aviez au début du jeu) et vos Intestins (cf aussi première partie). Dans ce cas-là, parlez à Ignus (phrases 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2), ce qui vous rapporte 54000 PX, améliore votre résistance au feu et vous fait perdre définitivement quelques points de vie. Ignus vous donnera aussi quatre objets magiques : examinez-les dans votre inventaire afin d'apprendre de nouveaux sorts. Retournez ensuite dans le quartier des Gratte-papier car on n'en a pas fini l'exploration. Tout d'abord, vous pouvez discuter avec les Catins **(BB9)** : leurs prix sont devenus exorbitants et vous pourrez assister à une scène de jalousie de la part d'Annah (phrases 1 à chaque fois).

Entrez ensuite dans la boutique du Tailleur Goncalves **(BB10)** et discutez avec lui (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1) pour voir ce qu'il a à vendre comme armures pour Annah et Grace (les seules qu'on puisse trouver, d'ailleurs).

Sortez de la boutique et parlez à Malmanier **(BB11)** qui se tient devant le magasin (phrases 1, 1, 1, 3, 2, 1, 1). Retournez voir Goncalves pour acheter le Costume (phrases 1, 1, 1) et ramenez-le à Malmanier pour empocher 8000 PX et avoir une seconde mission (phrases 2, 1, 1, 2, 1). Demandez à Goncalves un autre Costume (phrases 1, 1, 1, 1) et rapportez-le à Malmanier pour avoir 6000 PX (phrases 2, 1, 1). Visitez maintenant la boutique de l'Apothicaire **(BB12)**, qui a besoin de vos services.

Ignus

Mage
Niveau : 7
Expérience : 60000
Niveau suivant : 90000
Etat actuel: Normal
Bonus à la CA
CA contre les armes tranchantes : - 2
CA contre les armes perforantes : - 2
CA contre les armes contondantes : - 2
CA contre les projectiles : - 2
Résistances
Feu non magique : 125 %
Feu magique : 125 %
Électricité : 100 %
Acide : 100 %
Attaques de type tranchant : 25 %
Attaques de type perforant : 25 %
Attaques de type contondant : 25 %
Attaques à distance (projectiles) : 25 %
Compétences
TACo : 18
Nombre d'attaques : 1
Connaissances : 33
Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison/Mort : 13
Bâton/Sceptre/Baguette : 9
Pétrifier/Métamorphe : 11
Souffle : 13
Sorts : 10
Compétences martiales
Poings : +
Bonus à la caractéristique
Toucher : 0
Dégâts : 0
Enfoncer des portes : 13
Poids autorisé : 90
Classe d'armure : - 2
Ajustement projectile : + 1
Points de vie : + 2
Réaction : - 5

Quête 48

Discutez avec l'Apothicaire Pilon Dufour (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 2) pour connaître son mal, puis rendez-vous chez Vrischika

le Brocanteur **(BB6)**. Achetez dans sa collection d'objets exotiques (celle placée dans la devanture) l'Élixir d'horrifique séparation. Revenez voir Pilon Dufour l'Apothicaire **(BB12)** pour lui donner l'Élixir (phrases 1, 1, 1), ce qui vous rapporte 6000 PX. Parlez ensuite à Pilon (phrases 1, 1, 1, 3) pour avoir gratuitement un Charme de Caillot.

Vous pouvez aussi acheter divers charmes à Pilon avant de quitter la boutique pour revenir dans la rue. Dans ce quartier vous avez sans doute remarqué les diverses tentes à l'Est et à l'Ouest mais toutes sont vides, à part une seule **(BB13)** où il n'y a qu'un Scribe paresseux et sans intérêt (phrases 1, 1).

Par contre, près de la tente Nord-Ouest se tient une vieille femme du nom d'Elobrande **(BB14),** qui a un message empoisonné à vous remettre (phrases 1, 1, 1, 1, 1). Lisez le Parchemin scellé dans votre inventaire (phrases 1, 1, 1), puis reparlez avec Elobrande (phrases 1, 1, 1).

Voyez ensuite le Messager de Jolmi qui attend vers le centre du quartier **(BB15)** pour recevoir un message (phrases 1, 1, 1, 1). Rendez-vous à la Salle des fêtes **(BB4)** et parlez à Jolmi près de l'entrée **(DD4),** qui vous remettra des pièces de cuivre si vous la laissez vous tuer (phrases 1, 2, 2, 1, 1, 1). C'est une bonne affaire pour un immortel...

Ressortez de la Salle des fêtes. Vous voyez un Magicien devant la porte d'entrée **(BB16)**. Il va nous permettre de finir la quête 15 commencée lors de la première partie de la solution.

Quête 15 (fin)

Vous aviez rencontré Relenvent dans le quartier Sud-Ouest de la Ruche **(H22)** et en discutant avec lui vous aviez appris qu'il était maudit. Pour lever cette malédiction, parlez tout d'abord au magicien Salabesh l'Onyx **(BB16)** afin de savoir qui aurait pu maudir Relenvent (phrases 1, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 2). Entrez à nouveau dans la Salle des fêtes **(BB4)** et cherchez Méli Sensdumeurtre qui se balade un peu partout (c'est un petit bonhomme chauve et rondouillard habillé d'un pantalon gris et d'un pourpoint orange à manches grises). Demandez-lui de lever la malédiction pour être maudit à votre tour (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2).

Parlez immédiatement avec Salabesh dehors **(BB16)** avant que ce hoquet ne vous énerve (phrases 1, 3, 1, 1, 2, 2, 1) puis revenez voir Méli (phrases 1 à chaque fois) pour qu'il lève votre malédiction et celle de Relevent par la même occasion (cela rapporte 11000 PX). Retournez voir Relevent dans le quartier Marchand de la Ruche (Sud-Ouest) pour l'avertir qu'il est guéri (phrases 1 à chaque fois) : vous gagnez 5000 PX et Relenvent inscrit dans votre journal automatique plusieurs histoires qui sont maintenant de l'histoire ancienne.

Remarque : la malédiction du Hoquet paraît anodine, mais un des mes amis, Hiip, tua Sensdumeurtre avant qu'il ne lève, Hiip, la malédiction, et il dut recommencer tout le jeu car il ne pouvait plus supporter de, Hiip, voir son personnage hoqueter sans arrêt, Hiip. J'en ris encore... Hiiip.

Quête 49

Revenez dans le quartier des Gratte-papier et parlez au chef Sicaire **(BB17)** pour le provoquer (phrases 1, 1) puis tuez-le, ainsi que ses compagnons. Prenez la Boîte en acier sur son cadavre, dialoguez avec elle dans l'inventaire (phrases 1, 1, 2, 2, 2, 1, 1, 1). Rendez-vous alors dans la salle des fêtes **(BB4)** et parlez à Mertwyn le Décapité **(DD3),** ou plutôt son corps qui se cogne contre tous les murs. Mertwyn vous remercie de lui avoir ramené sa tête (phrases 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 3, 1, 2, 4, 2) par 8000 PX et 200 pièces.

Revenez dans la rue et parlez (phrases 1, 1, 1) à l'Artiste ambulant sur la place au Sud **(BB18)**. Interrogez ensuite un des spectateurs à côté de lui (phrases 1, 1, 2) pour savoir ce qui lui est arrivé. Questionnez enfin Salabesh l'Onyx **(BB16)** mais celui-ci vous dira que cette malédiction n'est pas bien grave (phrases 1, 3, 2). De toute façon vous n'aurez rien à faire pour l'aider.

La maison au Sud **(BB19)** est celle de Finam le Linguiste mais pour l'instant il refuse de vous parler (phrases 1, 1) : son aide sera pourtant indispensable plus tard. Que cela ne vous empêche pas de fouiller les tiroirs de ses commodes !

Pour finir le tour de ce quartier, parlez à Diligence **(BB20)** près du bar Est. Cette femme est très étrange et si vous lui parlez avec empressement cela déclenchera une bagarre généralisée avec les gardes de l'Harmonium, ce qu'il vaut mieux éviter (phrases 1, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 1, 2). Le Garde Terre-à-sûr qui accompagne Diligence ne vous dira rien de plus (phrases 1, 1, 1).

Par contre, vous obtiendrez beaucoup d'informations au cours d'une longue conversation intéressante avec le pilier de bar Pensée Pondéré Capable **(BB21)** et vous aurez même du mal à l'arrêter de parler (mais interrogez-le tout de même à fond pour savoir tout sur l'avocat, les factions, le quartier, Sigil, Ravel, la Dame des douleurs....).

Le Mage Saoul à côté du bar **(BB7)** a un problème

d'alcool : évitez de lui parler pour l'instant, on reviendra l'aider beaucoup plus tard. Adossé au mur de la Maison de tolérance,k vous voyez Eli Havelock **(BB23)**. Ce professeur a perdu la foi, mais vous pouvez la lui rendre (phrase 1 à chaque fois) et remporter 12000 PX au passage. Vous retrouverez Eli à la Salle des fêtes, où il pourra vous entrainer **(DD10)**.

*Remarque : si votre Charisme est inférieur à 9, Eli ne répondra pas à vos questions (vous devrez voir ses élèves voleurs à l'entraînement dans la Salle des fêtes **(DD10)** pour savoir quel est le métier d'Eli). Si votre Charisme est d'au moins 13 et votre Sagesse est au moins égale à 14, vous pourrez le convaincre comme indiqué de revenir travailler. À défaut, vous devrez payer Eli pour qu'il reprenne sa place à l'École des voleurs.*

Juste à coté d'Eli, vous voyez un Vieux poète déclamer des vers **(BB24)**. Parlez à l'un des habitants qui écoute le poète (phrases 1, 3, 1, 2), puis au poète (phrases 1,1). Il n'y a rien d'autre à faire avec ce poète.

Sur le parvis de la Salle des fêtes vous rencontrez Sarhava et ses deux flagorneurs **(BB22)**. Les deux flagorneurs n'ont rien à dire (phrases 1, 1) et Sarhava à peine plus (phrases 1, 1, 1, 1). Si vous n'avez pas Grace dans votre équipe, cela peut même déclencher une bagarre. Retournez de nouveau dans la Boutique d'art **(BB5)** pour en finir la visite. Commencez d'abord par regarder toutes les peintures et les sculptures mais seule l'observation attentive du tableau **(EE3)** rapporte 300 PX (phrases 1, 1, 1). Demandez ensuite à Yvana **(EE2)** qu'elle vous commente précisément toutes les œuvres d'art que vous venez de voir. Vous pouvez faire encore deux choses dans la boutique d'art sur la grande Statue **(EE4)** mais pour l'instant n'y touchez pas !

Une femme en colère

Sortez de la galerie et rendez-vous chez le Brocanteur Vrischika **(BB6)** pour voir en détail les objets exotiques qu'il vend car cela vous réserve une grosse surprise :

- la Figurine cubique métallique : c'est une clé de portail vers le Labyrinthe des Modrones où se trouve un nouveau compagnon. Il faut bien sûr l'acheter car on va bientôt l'utiliser : je vous en reparle précisément au paragraphe suivant. La Figurine permettra aussi, vers la fin du jeu, de récupérer une arme incroyable qui sera utile pour voir une scène de fin du jeu différente. *Remarque : Vrischika a beau vous dire que la Figurine ne coûte que 100 pièces, lors de la vente le prix pourra monter considérablement (plus de 2000 pièces de cuivre !) et sans raison apparente (bug, quand tu nous tiens...).*
- la Chope du monstre : si vous l'utilisez, elle fait apparaître un monstre terrible (un Gehreleth) qui vous attaquera. Sa mort rapporte 14000 PX. Amusant mais facultatif si vous êtes fauché.
- l'Huile de bébé : objet abject fait avec les corps de milliers de bébés. Sans intérêt et de toute façon on ne peut l'acheter.
- le Quasit en chocolat : sucrerie qui sert à résoudre l'incontournable quête 51. Vous pouvez l'acheter en attendant mais conservez-la **précieusement**.
- le Manuscrit de l'inconcevable : cet objet vous parle de... heu... c'est indescriptible. En fait, ce manuscrit qu'il faut lire (phrases 1, 1, 1, 1, 1) est un gag qui rapporte 1000 PX mais coûte 1000 pièces de cuivre : à essayer avec une sauvegarde (rechargez ensuite) si votre fortune n'est pas grande.
- la Lentille en verre : c'est un objet Modrone.
- l'Anneau de Yevrah : c'est un anneau de quasi-invisibilité qui a pour résultat d'améliorer de + 1 la classe d'armure.
- la Poupée de chiffon en loques : c'est le même type de poupée que celle que vous avez trouvée dans le coffre de Pharod lors de la première partie de la solution. Cette poupée va vous permettre de "visiter" le Dédale de la Dame des Douleurs. Si vous avez déjà cette poupée ou que vous avez déjà visité le Dédale, il est inutile de l'acheter. Il est même possible d'ailleurs de rentrer dans le Dédale sans elle (voir plus loin).

À part ça, Vrischika vend aussi des armes et des charmes puissants, comme un sort de Mage de niveau 5 (un de mes sorts préférés), des objets pour Modrone (utiles seulement lorsque vous en aurez récupéré un dans votre équipe), un nouveau jeu de dents excellentes pour Morte et l'un des Marteaux les plus efficaces du jeu.

Faisons le point : vous devez avoir acheté au moins la Figurine cubique Modrone et peut-être aussi la Poupée de chiffons si vous n'en aviez pas.

Commençons par utiliser la Poupée. Mettez-la dans l'inventaire du Sans-Nom (laissez aussi deux emplacements vides dans l'inventaire en prévision des objets que vous allez récupérer) puis examinez la Poupée (phrases 2, 1, 4) afin de provoquer la Dame des Douleurs. Changez alors de quartier pour aller n'importe où dans Sigil : la Dame des Douleurs apparaît et vous téléporte dans le Dédale des Joueurs. Si cela ne marche pas, vous avez un autre moyen un peu plus long mais qui marche, lui, à tous les coups : retournez dans les quatre quartiers de départ de Sigil (les quartiers nommés Ruche) et tuez tous les Dabus que vous verrez travailler dans les rues. À force de tuer des Dabus et de changer de quartier, vous finirez bien par déclencher la colère de la Dame des Douleurs.

Remarque : avec cette deuxième méthode, il peut se produire un bug qui vous empêchera de changer de quartier. Pour contourner ce problème, sauvegardez et quittez le jeu puis relancez-le : vous pourrez de nouveau changer de quartier et généralement la Dame des Douleurs apparaîtra tout de suite au premier changement de quartier !

Dédale du joueur

Vous voilà au centre d'un Dédale **(FF1)** qui est un piège au mécanisme enfan-

Vrischika a de drôles d'objets à vendre.

Pas contente, la dame.

tin mais pourtant très efficace : vous risquez d'y perdre votre calme. Partez immédiatement à pied pour fouiller le feu de camp au Nord **(FF2)** : vous récupérez deux objets. Lisez le Journal à armature en os (phrases 1, 1, 2, 3, 1, 2, 1, 1, 1) qui contient la solution pour sortir du Dédale (pour info, ce journal a été écrit par vous lors d'une vie précédente). En voilà l'explication complète : chaque fois que vous passerez l'un des portails qui entoure ce Dédale, vous serez téléporté à côté du portail qui se trouve en face. Mais si vous revenez immédiatement à pied pour repasser le portail qui vient de vous téléporter, vous serez amené au troisième portail suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. En examinant la carte, vous voyez qu'il y a un portail inaccessible **(FF3)** : c'est celui de sortie du Dédale et donc celui qu'il faut rejoindre. Pour cela, passez le portail qui se situe trois fois avant lui dans le sens contraire des aiguilles d'une montre **(FF4),** puis revenez à ce portail **(FF4)** et repassez-le. Vous êtes alors téléporté à côté du portail de sortie **(FF3)** et vous n'avez plus qu'à le franchir pour retrouver vos compagnons. Reparlez à chacun d'eux pour les récupérer dans votre groupe.

Par curiosité, allez dans un quartier où il y a beaucoup de Dabus (par exemple le quartier Sud-Ouest de la Ruche) puis faites une sauvegarde et tuez tout le monde (Dabus et citoyens) : la Dame des Douleurs apparaît une seconde fois mais cette fois-ci, elle est terriblement en colère et vous tue d'office à travers une nouvelle scène cinématique qui met fin au jeu. Vous n'avez plus qu'à reprendre votre sauvegarde et à vous calmer !

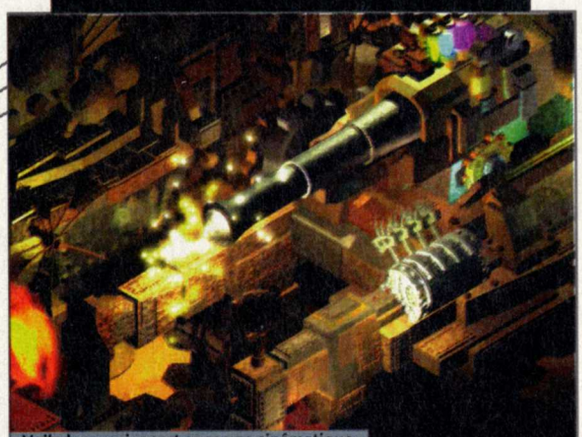
Dédale du joueur (FF)

Un compagnon bien mystérieux

Il nous reste la Figurine cubique Modrone à utiliser : mettez-la dans l'inventaire du Sans-Nom et examinez-la pour dialoguer avec elle (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1,). Allez à la Boutique d'art **(BB5)** pour demander à Yvana **(EE2)** des explications sur la Figurine (phrases 1, 3, 1, 2). Rendez-vous à la Maison de tolérance **(BB3)** et parlez aussi de la Figurine (phrases 2, 1, 1, 1, 2) avec l'un des Modrones **(CC14)**. Pas de chance, il n'en sait pas plus sur la façon de l'utiliser mais en voilà quand même la solution : dialoguez encore avec la Figurine dans l'inventaire du Sans-Nom (phrases 1, 3, 3, 2, 1) pour être téléporté.

Remarque 1 : les manipulations de la Figurine correspondent à "déployer l'aile gauche, déployer l'aile droite, tourner le bras droit". Si vous vous trompez, il faudra plier le genou gauche pour remettre la Figurine en position initiale.

Remarque 2 : la Figurine ne marchera pas dans certains lieux mais vous ne devrez avoir aucun problème si vous l'utilisez dans Sigil.



Voila le premier sort avec une cinématique.

Vous voilà transporté dans le Donjon des Modrones. En fait il y a trois donjons différents et pour l'instant vous êtes dans le donjon "Facile", à l'entrée nommée Vestibule (c'est un lieu où vous pouvez vous reposer : souvenez-vous-en). Quel que soit le donjon, il y aura toujours une salle de contrôle appelée "Atelier de construction mécanique", qui se trouvera au Sud du Vestibule, lorsque le Donjon sera en mode "Normal" et "Difficile" (on peut aussi se reposer dans cette salle). Mais comme le Donjon est pour l'instant en mode "Facile", elle est à un autre endroit du donjon. C'est là que vous devez aller pour l'instant après avoir parlé au Modrone du Vestibule (phrases 1, 1, 1, 2).

Remarque 1 : vous devez tuer de nombreux robots d'entraînement, mais essayer d'en questionner quelques-uns au sujet du Magicien du Diable : vous saurez ainsi ce qu'il vous reste à faire (de toute façon, je vous l'indiquerai).

Remarque 2 : les Donjons sont créés aléatoirement, alors prenez du papier et un crayon pour en dessiner le plan afin de ne pas vous perdre.

Dans la salle de contrôle, parlez à tous les Modrones à la périphérie de la salle, puis discutez avec le Modrone au centre de la pièce (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 2, 3, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2) pour qu'il initialise le Donjon. Vous pouvez maintenant reparler à ce Modrone pour lui demander plusieurs choses : de créer des portails pour quitter le labyrinthe (il faut demander au Modrone de quoi d'autre est capable le Rubikon) ou de créer un Donjon d'entraînement dont vous pouvez régler la difficulté. Commencez par créer un Donjon en mode "Normal" afin de le visiter entièrement car cela vous fera un bon entraînement et vous récupèrerez plein d'artefacts sur les robots de défense.

Remarque 1 : si votre équipe est faible, recréez d'abord un Donjon de niveau "Facile" pour parfaire votre entraînement.

Remarque 2 : vous trouverez sur les épaves des robots des objets complètement inutiles ("Indice", "Sac de pièces", "Un trésor !", "Un objet magique !") et d'autres vraiment importants (des objets pour équiper un Modrone, un rubis de téléportation...).

Remarque 3 : vous pourrez réinitialiser autant de fois le donjon que vous le voulez en donnant l'ordre au Modrone de la Salle de contrôle. Cela vous permettra de combattre des robots jusqu'à ce que vous soyez rassasié de PX.

Revenez ensuite à la salle de contrôle et demandez au robot de mettre le labyrinthe en configuration "Difficile". Recommencez

l'exploration du Donjon en continuant à en dessiner le plan pour ne pas vous perdre. En plus des robots à tuer (ce qui n'est pas obligatoire : vous pouvez fuir de salle en salle si vous êtes mal en point), vous devez trouver deux salles dans le Donjon difficile.

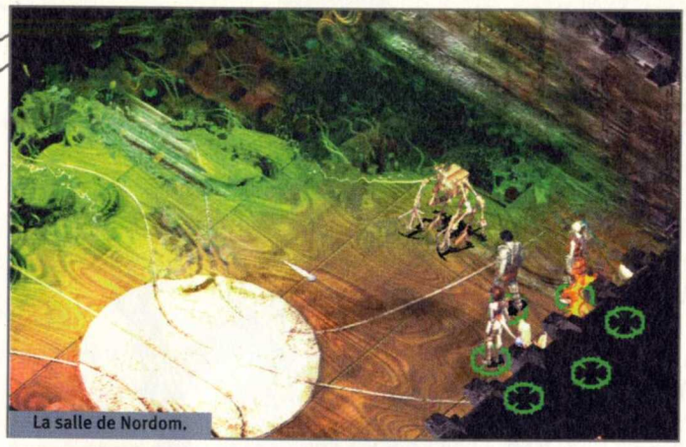
La première salle est celle du Magicien du Diable, celui qui essaye de se libérer du donjon dont il est la création. Vous n'avez rien d'autre à faire que de discuter avec lui (phrases 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 3, 3, 1, 4, 1, 1, 1, 1, 1, 5, 1, 1, 1) puis de l'affronter pour recupérer son sort de niveau 8 (essayez-le car il est agrémenté d'une cinématique, ce qui est une nouveauté pour les amateurs de Baldur's Gate (et il y aura vers la fin du jeu un autre sort avec encore plus de cinématiques). Avant de poursuivre l'exploration du donjon, vous pouvez vous reposer dans cette grande salle.

L'autre salle est encore plus intéressante car vous y rencontrerez Nordom. Celui-ci est prêt à se joindre à votre équipe (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 2, 1) et cela rapporte 36000 PX.

Théoriquement, si vous avez suivi la solution à la lettre, vous avez déjà six personnes dans votre équipe : il va falloir vous débarrasser de l'une d'entre elles. Personnellement, je vous conseille de vous débarrasser de Nordom ou Ignus, tandis qu'il vaux mieux garder Annah (ses talents de voleuse sont très utiles pour s'enrichir), Grace (pour ses sorts de soin), Dak'kon et Morte (d'incroyables Guerriers). Mais avant de choisir, lisez ci-après la fin de la quête 37 et les possibilités d'amélioration de Nordom car elles jouent un rôle majeur dans votre décision.

Quête 37 (fin)

Faites une sauvegarde avant toute chose car c'est une quête risquée. Étant donné que vous pouvez seulement avoir cinq compagnons dans votre équipe, le sixième est de trop mais il va tout de même servir à finir la quête 37 que nous avions laissée en plan. Tout d'abord, recrutez dans votre équipe le compagnon **dont vous voulez vous débarrasser (sachez que vous pourrez seulement vendre Dak'kon, Nordom ou Morte)**. Retournez ensuite voir le Brocanteur Vrischika **(BB6)** du Quartier des Gratte-Papier soit en utilisant la Lentille de portail (seul le Sans-Nom peut l'utiliser à partir de son inventaire), soit en revenant à la salle de contrôle pour que l'Ingénieur Modron vous téléporte (il faut lui demander les autres possibilités du Rubikon). Vendez le compagnon dont vous ne voulez plus à Vrischika (phrases 1, 1 puis le compagnon à vendre) en prenant soin d'avoir d'abord récupéré tous les objets de son inventaire. Parlez ensuite au Grimoire de la Pensée pestilentielle (phrases 1, 1, 1, 1), qui vous récompense d'un sort de niveau 2 et vous demande de tuer un compagnon. Tuez à mains nues et par



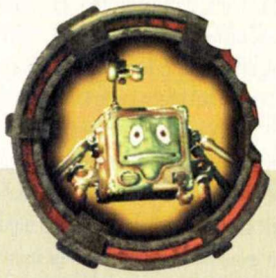
La salle de Nordom.

Les améliorations de Nordom

Si Nordom est dans votre équipe et que vous avez appris du Magicien du Diable qu'il a tué le Directeur, vous pouvez discuter avec Nordom pour améliorer ses compétences.

Remarque : tout ce qui suit est donné à titre indicatif car cela n'a jamais marché avec ma version du jeu !!!

- Tout d'abord, demandez à Nordom ce qu'il faisait dans le donjon Rubikon et apprenez-lui la vérité sur la mort du Directeur et le fait que vous le remplacez : Nordom gagnera + 1 en Intelligence et + 1 en Dextérité.
- Demandez ensuite à Nordom en quoi consiste le rôle d'un Directeur. Selon votre Classe ou votre Charisme, vous pourrez alors lui donner divers ordres qui l'amélioreront :
  - si vous êtes Guerrier, vous pourrez lui demander d'être plus apte au combat : Nordom aura - 2 en Intelligence, + 2 en CA, + 1 en Constitution, + 1 en Dextérité.
  - si vous êtes Voleur, vous pourrez lui demander d'être plus discret : Nordom aura - 2 en Force et + 2 en Dextérité.
  - si vous êtes un Mage, vous pouvez lui demander d'initialiser sa mémoire : Nordom gagnera + 2 en intelligence et produira un sort que vous pourrez apprendre.
  - si votre Charisme est supérieur à 16, vous pouvez lui demander de vous écouter pour le psychanalyser. Le gain pour Nordom sera différent selon votre niveau de Charisme : + 1 en Force et + 1 en Constitution pour un Charisme = 17 ou 18, + 1 en CA, + 2 en Force, + 1 en Constitution pour un Charisme = 19-24, + 2 en Force, + 2 CA, + 2 Constitution, + 1 en Chance pour un Charisme = 25.
- Si votre Intelligence ou votre Sagesse sont supérieures à 16, demandez maintenant à Nordom quel est le rôle du Directeur puis quel est le dernier ordre qu'il a donné. Choisissez alors l'option "Extermination des erreurs", puis discutez jusqu'à ce que vous puissiez dire "Dommage qu'il ne t'ait pas donné de meilleures armes". Nordom gagnera ainsi de nouvelles flèches (les meilleures si vous avez une Intelligence supérieure à 17).
- Demandez-lui aussi s'il n'a rien trouvé lors de son voyage et si votre Intelligence est supérieure à 16 vous pourrez lui demander comment il a fait pour examiner ses trouvailles : Nodrom gagnera une nouvelle Lentille.
- Si votre Intelligence est supérieure à 15, demandez-lui ce qu'il fait dans le Rubikon et poursuivez la conversation jusqu'à ce que Nordom indique qu'il a un changement de perspective. Suggérez alors que c'est sans doute à cause de la séparation de la source : Nordom gagne + 1 en Intelligence et + 1 en Constitution.



Nordom

Guerrier

Niveau : 6
Expérience : 32000
Niveau suivant : 64000
État actuel : Normal
Bonus à la CA : Aucun
Résistances : Aucune
Compétences
TACo : 15
Nombre d'attaques : 1,5
Connaissances : 11
Jets de sauvegarde :
Paralysie/Poison/Mort : 11
Bâton/Sceptre/Baguette : 13
Pétrifier/Métamorphe : 12
Souffle : 13
Sorts : 14
Compétences martiales :
Arc : ++
Bonus à la caractéristique :
Toucher : + 2
Dégâts : + 3
Enfoncer des portes : 16
Poids autorisé : 150
Classe d'armure : - 2
Ajustement projectile : + 1
Points de vie : + 2
Réaction : 0

le Sans-nom uniquement le compagnon que vous avez désigné. Reparlez au Grimoire (phrases 1, 1, 1) pour obtenir un sort de niveau 9 que vous pouvez apprendre (utilisez des Charmes de Rat-Crâne si votre Intelligence est trop faible) !!! Ressuscitez ensuite le compagnon que vous venez de tuer grâce au pouvoir spécial du Sans-Nom "Rappel à la vie", puis utilisez enfin la Figurine Cubique Modrone (phrase 2) pour revenir dans le Donjon des Modrons (dont le plan n'a pas changé depuis votre départ) et retournez dans la salle où vous avez rencontré Nordom afin de reprendre le compagnon que vous y avez laissé. Vous avez donc ainsi toujours une équipe de six personnes et la quête est tout de même accomplie avec en prime un sort exceptionnel.

Remarque 1 : Pour résumer cet imbroglio, il semble que Nordom soit le meilleur choix du compagnon à vendre, surtout que vous pourrez en fait le reprendre par la suite si vous y tenez vraiment (il reste dans la boutique de Vrischika).

Remarque 2 : si vous avez récupéré plusieurs Lentilles de portail, vendez-les toutes sauf une, cela rapporte beaucoup d'argent. Vendez aussi les autres Lentilles et les Carreaux de Modrons si vous n'en avez pas l'usage : certains rapportent énormément d'argent !

Après avoir fini l'exploration du Donjon en mode "Difficile", revenez dans le quartier des Gratte-Papier, soit en utilisant une Lentille de portail si vous en avez trouvé une, soit en revenant dans la salle de contrôle pour demander à l'Ingénieur quelles sont les autres possibilités du Rubikon, ce qui vous permettra de choisir alors un portail de retour.Rendez visite maintenant à l'Avocat **(BB25)**, qui a une longue quête pour vous.

Drôles de sensations

Le Sensorium privé

Quête 50

L'Avocat est désespéré par la mort de sa fille et vous demande de trouver ce qui lui est arrivé (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 3, 3, 3, 2, 1, 1, 1, 1, 1). Allez de ce pas à la Salle des fêtes **(BB4)** et interrogez (phrases 1, 2, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 7, 1) Echarde **(DD5)** dans le Hall d'entrée afin de devenir membre des Sensats et d'être téléporté dans le Sensorium privé **(GG1)**. Dans ce lieu secret, vous devez lire les trois Pierres sensorielles. La Pierre sensorielle de gauche **(GG2)** est une de vos précédentes réincarnations qui va essayer de vous piéger (phrases 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1) mais elle n'y arrivera pas et vous gagnez 500 PX. La Pierre sensorielle de droite **(GG3)** vous fera rencontrer Ravel (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 3, 4, 1, 1, 1) pour 6000 PX (y aurait-il un bug des PX infinis ? Chut, je n'ai rien dit, surtout qu'il n'est pas évident à déclencher !). La Pierre du fond **(GG4)** vous rappellera une scène avec Deinorra tout droit sortie d'un manuel sur la schizophrénie (phrases 1 à chaque fois) mais cela rapporte tout de même 6000 PX. Retournez par l'escalier dans la Salle des Fêtes **(GG1)** et revenez parler à l'Avocat **(BB25)** pour lui confier vos nouvelles fraiches (phrases 1, 1, 5, 1, 1, 2, 1, 2, 5) afin d'acquérir l'héritage de Deinorra et 8000 PX. Reparlez à l'Avocat pour lui donner la Lettre (phrases 1, 5, 1, 2) puis voyez Echarde **(DD5)** de la Salle des fêtes pour obtenir une autorisation exceptionnelle (phrases 2, 1, 1, 2). Revenez voir l'Avocat pour lui apprendre la bonne nouvelle (phrases 1, 1) et obtenir encore 8000 PX.

Pour finir l'exploration de ce quartier, il nous reste principalement à voir ce qu'il reste à faire dans la Salle des fêtes **(BB4)**. Suite à la quête 48, vous êtes maintenant membre des Sensats. Reparlez tout d'abord à Echarde **(DD5)** pour qu'il vous vende les objets réservés aux Sensats (phrases 1, 4). Parlez-lui encore pour l'interroger sur les Sensats et demandez-lui enfin qu'il vous renvoie dans le Sensorium privé (après lui avoir demandé ce qu'il peut faire pour vous). Une fois là-bas, parlez à Etouffe près du centre de la salle **(GG5)** qui vous confie une quête **INCONTOURNABLE** pour la suite de l'aventure.

La sucrerie vous sauvera.

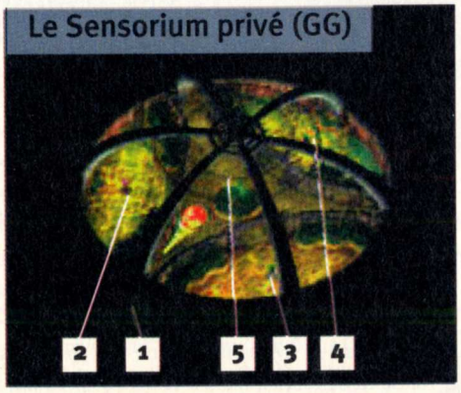
Quête 51

Etouffe **(GG5)** est un Magicien gourmand et maladroit qui vous ne dira rien tant que vous ne lui aurez pas apporté une sucrerie (phrases 1, 1, 1, 3, 1, 1, 1). Si vous n'avez pas déjà le Quasit en chocolat, allez voir Vrischika **(BB6)** pour le lui acheter (c'est un objet exotique posé sur la devanture du magasin). Retournez au Sensorium privé en passant par Echarde, et donnez le Quasit à Etouffe (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1) qui peut vous vendre alors des Bonbons magiques et vous attribue 8000 PX. Reparlez-lui (phrases 1, 3, 1, 4, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2) pour qu'il vous indique surtout **comment retrouver Ravel !** Vous savez donc maintenant qu'il faut un morceau de Ravel pour arriver à la rejoindre : c'est une information capitale qu'on creusera plus tard. Pour l'instant, reprenez l'escalier **(GG1)** pour revenir dans la Salle des fêtes.

Nous avons déjà résolu pas mal de quêtes concernant la Salle des fêtes, mais vous n'avez pas encore tout vu. La plupart des Sensats que vous voyez sont sans intérêt, mais il y a des cours à suivre.

Commencez par suivre la conférence Ghysis le Tordu **(DD6)** en lui parlant.

Le Sensorium privé (GG)



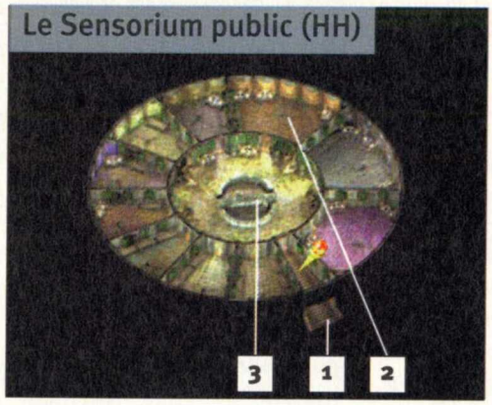
Une leçon d'histoire.

Bienvenue dans la réalité sensorielle.

Parlez ensuite avec Qui-Sai se prenant pour une statue **(DD7)** afin qu'il vous enseigne la voie de la pierre (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2) : cela vous donne un bonus de + 1 à la CA (attention, cela ne veut pas dire que votre CA va baisser systématiquement de 1, du fait des règles d'AD&D). Notez que Qui-Sai a refusé de vous enseigner son art du combat, mais on va trouver bientôt des arguments pour le convaincre. Notez aussi que si votre Intelligence avait été suffisemment élevée (15 et plus), vous auriez en fait pu lui répondre tout de suite sans avoir obligatoirement à faire tout ce qui va suivre. La conférense suivante est tenue par Trois-plans-Alignés **(DD8),** qui va justement vous expliquer sa théorie sur les Alignements (phrases 1 à chaque fois). La dernière conférence est tenue par l'Avocat de la mort **(DD9)** qui va être ridiculisé par des spécialistes du sujet tels que le Sans-Nom et Morte (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 2, 2, 3, 1, 4, 1, 6, 1, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 2, 1, 1). Voyez ensuite la salle d'entraînement des voleurs **(DD10)** où Eli doit se trouver si vous l'avez remis sur le droit chemin lorsqu'il déprimait dans les rues **(BB23)** comme indiqué ci-avant dans la solution. Parlez-lui une première fois des idées de Qui-Sai (phrases 1, 1) pour déjà gagner 250 PX. Reparlez à Eli si vous voulez changer de classe pour (re)devenir un voleur ou bien retournez tout de suite voir Qui-sai **(DD7)**. Utilisez vos nouveaux arguments (phrases 1, 1, 2), qui ne le convainquent pas plus. Faites un tour dans la salle d'entraînenent des magiciens **(DD11)** et questionnez les élèves magiciens jusqu'à ce que vous appreniez le nom du professeur de magie absent : Madame Peignépine.

Allez voir Echarde **(DD5)** et demandez-lui de visiter le Sensorium public (phrases 1, 2, 1) pour y être transporté **(HH1)**.

Le Sensorium public



Madame Peignépine se balade dans ce Sensorium **(HH2)** : cherchez-la pour lui demander des leçons, mais elle refusera (phrases 1 à chaque fois). Reprenez l'escalier **(HH1)** pour revenir à la Salle des fêtes, sortez **(DD2)** et parlez au magicien Salabesh l'Onyx **(BB16)** qui, comme vous le savez déjà, est impatient de remplacer Peignépine (phrases 1, 2, 1, 2). Retournez au Sensorium public par l'intermédiaire d'Echarde **(DD5)** et prévenez Madame Peignépine des vues d'Onyx (phrases 1, 1, 1, 1) : celle-ci retourne immédiatement à son cours et vous gagnez 12000 PX.

Une affaire d'héritage

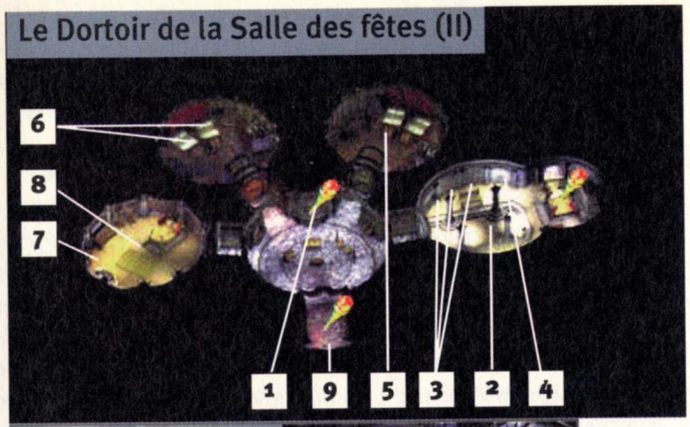
Avant de partir du Sensorium public, voyons les services qu'on y offre. Parlez à l'un des guides Sensats au centre de la pièce : il vous permettra alors d'utiliser la pierre de votre choix (si vous n'êtes pas Sensat, c'est un service payant). Une fois que vous lui aurez indiqué la pierre que vous désirez, allez l'utiliser en suivant les directions données par le guide (les pierres sont dans les salles tout autour du bureau central). Notez que le guide vous proposera trois séries de sensations différentes (il faudra demander deux fois s'il n'y en a pas d'autres pour voir la liste complète). Vous devrez donc parler au guide après chaque séance pour sélectionner la prochaine sensation que vous voulez essayer (qui utilisera parfois les mêmes pierres) : c'est long, fastidieux et totalement facultatif, mais cela rapporte 750 ou 1500 XP pour chaque sensation vécue !

Une fois les séances terminées, partez par l'escalier **(HH1)**.

De nouveau dans la Salle des fêtes, parlez à Madame Peignépine dans sa salle de cours magiques **(DD11)** afin qu'elle vous donne un dernier argument pour convaincre Qui-Sai (phrases 2, 1, 1). Voyez alors Qui-Sai pour lui clouer le bec (phrases 1, 1) et le renvoyer à sa classe (ce qui rapporte 10000 PX).

Les trois professeurs **(D10, D11, D12)** sont dans leur salle de classe : vous pouvez leur reparler si vous voulez changer de classe. De plus, Madame Peignépine **(D12)** pourra vous vendre de nouveaux sorts (dont un sort de niveau 8 !) mais seulement si vous êtes un Magicien puissant et Qui-Sai pourra améliorer vos compétences martiales de Guerrier s'il vous reste des points non utilisés. Nous en avons fini avec cette partie de la Salle des fêtes, mais il reste encore à faire un tour au dortoir : pour cela, passez les portes Est **(DD13)**.

Le Dortoir de la Salle des fêtes



Parlez à la réceptioniste **(II1)** pour qu'elle vous remette la clé de votre chambre (phrases 2, 2). Rendez-vous tout de suite dans votre chambre **(II2)** pour y fouiller les trois bibliothèques **(II3)** contenant plein de Charmes et de Sorts. Fracturez ensuite l'armoire **(II4)** pour y prendre le sort et surtout le Dodécaèdre. Mettez ce dernier dans l'inventaire du Sans-Nom et examinez-le afin de l'utiliser (phrases 1 à chaque fois) : 5000 PX facilement gagnés. Ce Dodécaèdre n'a pas fini de révéler ses secrets **vitaux** pour la suite du jeu, alors conservez le précieusement.

Sortez de votre chambre et visitez la chambre au Nord-Est car il s'y trouve un coffre verrouillé contenant de l'argent **(II5)**. Fracturez aussi les deux coffres de la chambre Nord-Ouest pour y trouver quelque argent **(II6)**.

Fracturez enfin la commode de la chambre Ouest **(II7)** puis parlez au locataire Désir-non-assouvi qui a un étrange pouvoir (phrases 1, 7, 1, 1, 4, 2, 1, 1). Sortez des Dortoirs **(II9)** puis de la Salle des fêtes **(DD2)**. Retournez près du bar Ouest pour prévenir le Mage Saoul **(BB7)** que Désir-non-assouvi peut l'aider (phrases 2, 1, 1, 1, 1) : vous gagnez une chope, que vous pouvez revendre, et 10000 XP.

Allez ensuite prendre, si ce n'est déjà fait, le Livre de Finam, dans l'une des commodes de la Maison de tolérance **(CC16)**, puis retournez voir ensuite le linguiste Finam **(BB19)**. Échangez ce livre contre les Notes de son père (phrases 1 à chaque fois) : vous gagnez 25000 PX.

En fait, vous n'allez peut-être pas avoir besoin de ces notes : parlez si possible aux cendres du père de Finam qui sont dans l'urne posée sur le meuble dans le coin au fond à droite (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1) : vous gagnez ainsi 12000 PX et la connaissance du langage secret.

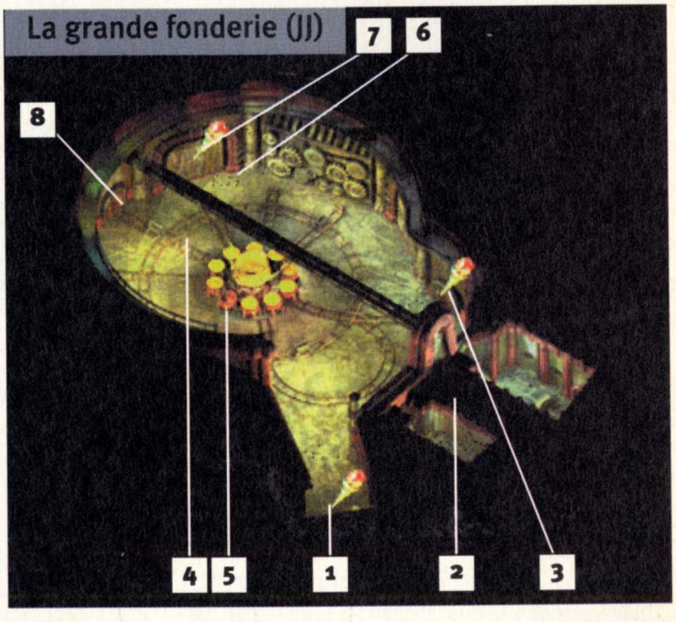
Reconsultez le Dodécaèdre dans votre inventaire (10000 PX) et lisez TOUS les sujets, mais surtout le passage sur la réponse énigmatique d'un inconnu (**vous apprenez ainsi votre nom**) et le passage qui concerne votre héritage : vous voyez ce qu'il vous reste à faire.

Direction la maison de l'avocat **(BB25)** pour lui demander votre héritage (phrases 1, 1, 4, 2, 1, 3, 1, 1, 1, 1, 2) : il vous donne alors trois objets. Vous pouvez utiliser tout de suite le Gosier de pierre et l'Œil kaléidoscopique pour améliorer vos personnages. Pour le troisième objet, le Récépissé, il va vous permettre enfin de continuer l'aventure en rentrant dans la Grande fonderie.

Sortez de chez l'avocat et retournez dans la Maison de Tolérance **(BB3)** afin d'y prendre, si ce n'est déjà fait, un des mouchoirs qu'on trouve dans les commodes des chambres (il y a aussi un mouchoir dans l'une des commodes de Finam le linguiste). Voyez ensuite Kesai-Serris **(CC12)** pour qu'elle vous donne quelques gouttes de son sang qu'elle mettra sur le mouchoir (phrases 1 à chaque fois) : vous obtenez 40000 PX et un Mouchoir ensanglanté à **conserver précieusement**. Revenez dans le Quartier Marchand et parlez au garde **(W26)** derrière la grille de la Grande Fonderie (phrases 1, 1, 1, 4, 1, 1, 1, 1, 5, 1, 6, 1, 1, 2, 1, 1) afin qu'il vous ouvre. Entrez alors dans la Fonderie **(W27)**.

Le projet secret

La grande fonderie

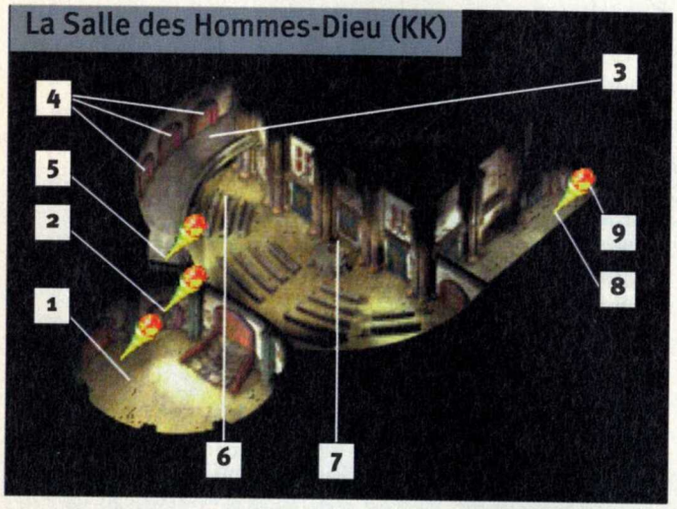


Allez tout de suite voir Nadilim **(JJ1)** le Gratte-papier (phrases 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 1, 5, 1, 1, 2) qui vous remet une Pièce en fer orginal (vous gagnez 40000 XP) et un attirail de forgeron (marteau, pince, tablier). La Pièce en fer est le portail (actionné par le Mouchoir ensanglanté) qui permet de rejoindre Ravel : c'est

donc un **objet vital** à conserver car nous n'allons pas l'utiliser tout de suite. Sauvegardez tout d'abord votre partie et volez Nadilim grâce aux talents de Annah ou du Sans-Nom (s'il est actuellement un voleur) : vous avez de nouveau un récépissé. Parlez encore avec Nadilim (phrases 3, 1, 2) : vous récupérez ainsi une Masse d'excellente qualité avec laquelle vous pourrez dialoguer lorsque vous en équiperez le Sans-Nom (il faudra donc qu'il soit Guerrier).
Sortez pour l'instant de la Grande Fonderie **(JJ2)** et retournez dans le quartier des Gratte-papier. Yvana vous a raconté l'histoire de la grande statue **(EE4)** exposée dans sa Galerie Art et Curio, ce qui a dû vous mettre la puce à l'oreille: allez voir le brocanteur Vrischika **(BB6)**, et achetez lui l'objet exotique le Baume de Gorgone.

Revenez devant la statue de la galerie d'art **(EE4)** et cliquez dessus pour utiliser le Marteau de forgeron que vous venez d'acheter dans la Grande fonderie : vous obtenez un éclat qui peut servir d'arme. Utilisez ensuite le Baume sur la statue (phrases 1, 1, 1, 1) : vous mourez (pour ressusciter tout de suite), vous gagnez 4000 PX et Morte améliore son sort Litanie de malédictions. Cet aparté terminé, retournez dans la Grande Fonderie **(W27)** pour poursuivre l'aventure.
Parlez à Thildon (phrases 1, 1, 1, 2, 1, 2) et Allissa Tield (phrases 3, 1, 1, 1, 1, 6, 1, 7, 1, 8, 1, 9, 2) qui tournent autour de la forge **(JJ4)**. Thildon peut aussi vous donner du minerai, mais on verra cela plus tard. Passez la porte au Nord-Est **(JJ3)** pour arriver dans la Salle des Hommes-Dieu.

La Salle des Hommes-Dieu



Questionnez Sarossa (phrases 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 2) dans le hall **(KK1)** puis montez les escaliers à gauche **(KK2)** pour voir Bedai-Lihn **(KK3)**, qui n'a rien à dire pour le moment (phrases 1,1,1,1,3,1,4,2). Vous pouvez fouiller les trois pièces à gauche **(KK4)**, mais elles ne contiennent rien. Rescendez l'escalier **(KK5)** et entrez dans la Salle des discours afin de discuter avec Sarosa **(KK6)**, qui semble s'ennuyer (phrases 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 2).
Parlez ensuite avec Keldor **(KK7)** qui vous permet de finir la quête 41.

Quête 41 (fin)
Voilà enfin Keldor **(KK7)** et vous pouvez lui remettre la lettre que Gilspur vous avait donnée (phrases 2, 2). Sortez de la Grande fonderie et retournez voir Giltspur **(W9)**, qui vous remercie par 6000 PX et vous donne une dernière mission (phrases 4, 2). Allez dans le bar du Cadavre fumant du quartier Sud-Est de la Ruche **(G13)** et donnez le prospectus à Barkis le barman (phrases 5, 2). Revenez parler avec Giltspur **(W9)** pour lui dire que cette dernière mission est accomplie (phrases 4, 2).

Giltspur n'ayant plus rien à vous confier, revenez dans la Grande Fonderie et parlez de nouveau avec Keldor (KK7) qui a une grande mission pour vous : devenir Homme-dieu !

Quête 52
Questionnez Keldor, puis demandez-lui à adhérer à sa faction (phrases 1, 1, 1, 2, 1, 1, 3, 2, 1, 1, 1, 4, 1, 5, 1, 6, 1, 7, 2, 5, 1, 4, 1, 2). Grâce à Nadilim **(JJ1)**, vous avez déjà presque tout ce qu'il vous faut pour forger un objet, mais il vous manque du minerai : demandez à Thildon de la Fonderie **(JJ4)** qu'il vous en donne deux extraits (phrases 1, 3, 1, 3, 2). Utilisez ensuite le chaudron libre **(JJ5)** pour forger un Stylet (1, 4, 1, 1, 1, 1), puis réutilisez le chaudron pour faire un Marteau (phrases 1, 1, 4, 1, 2, 1, 1). Retournez voir Keldor **(KK7)** pour empocher 8000 PX et avoir une nouvelle mission (phrases 2, 1, 2). Revenez dans la salle de la fonderie pour voir de quoi parlait Keldor, puis menez l'enquête en parlant aux personnages suivants : Allisa Tield (phrases 2, 1, 2, 5) puis Thildon (phrases 1, 3, 1, 2) dans la Fonderie, Saros dans la Salle des Hommes-dieu (phrases 2, 1) qui vous remet un objet, Thildon (phrases 1, 2), Saros (phrases 1, 2), Bedai-Lihn au balcon (phrases 2, 2, 2), Thildon (phrases 1, 1, 3), Saros (phrases 1, 2, 1), Bedai-Lihn (phrases 3, 1, 1, 1), Thildon (1, 1, 1, 3). Voyez enfin Keldor pour lui apprendre ce que vous avez découvert (phrases 2, 1, 2) : vous gagnez 10000 PX mais vous devez maintenant calmer le père de Saros. Montez les escaliers à l'Est **(KK9)**, passez la première porte et parlez à Sandoz à travers la porte de sa chambre (phrases 1 à chaque fois) pour qu'il reprenne ses esprits (il faut avoir en fait une Intelligence ou une Sagesse supérieure à 14 pour trouver les bons arguments, sinon voyez d'abord sa fille Sarossa **(KK1)** pour qu'elle vous dise comment vous y prendre). Descendez l'escalier et rassurez Keldor (phrases 1, 1, 1) pour gagner 20000 PX et devenir Homme-dieu. Keldor peut alors vous soigner, vous vendre des objets, vous permettre de vous reposer et surtout de voir le projet secret : demandez-lui bien évidemment cette dernière chose afin d'acquérir un Jeton d'Homme-dieu.

Le chaudron à utiliser.

Un crime a été commis.

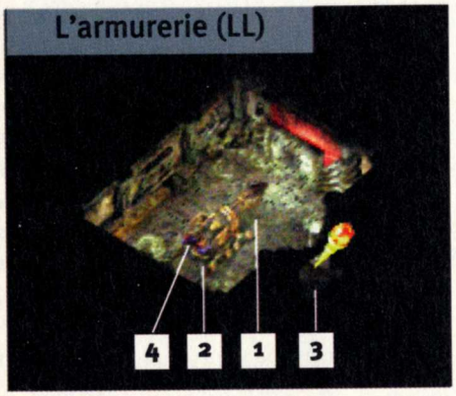
Parlez encore avec Sarossa **(KK1)** pour qu'elle augmente de façon permanente votre Sagesse de 1 point (phrases 1, 4, 1, 1, 1, 1, 4). Voyez ensuite Nihl Xander **(KK8)** pour avoir une grande quête à résoudre.

Quête 53
Discutez avec Nihl Xander (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2), puis sortez de la Grande Fonderie et rendez-vous chez l'Apothicaire **(BB12)** du quartier des Gratte-papier. Demandez à Pilon un échantillon de votre peau (phrases 1, 1, 2) puis ramenez cet objet à Nihl Xander (phrases 1, 1, 2) qui veut maintenant un objet qu'il a commandé au Golem de la Tour de siège. Allez dans cette tour en utilisant le portail **(W19)** dont on sait se servir grâce à Lazlo **(Y4)** rencontré au marché. Demandez la cage au Golem Coaxmétal (phrases 1, 9, 1, 2) et ramenez-

la à Nihl de la Grande Fonderie (phrases 3, 3), qui exige maintenant un oreiller de cercueil. Voyez le Fabricant de cercueils Hamrys **(W18),** qui va vous renvoyer vers l'entrepôt (phrases 1 à chaque fois). Allez à l'entrepôt Uber **(W17)** et demandez à Voûte du Neuvième Monde l'oreiller (phrases 3, 2, 2, 2). Au passage, reparlez à Voûte du Neuvième Monde et voyez si vous ne pouvez pas lui extorquez un sac de pièces (phrases 3, 1, 1, 2, 2) : c'est toujours ça de gagné. Une fois l'oreiller obtenu, retournez parler à Nihl (phrases 2, 1, 1, 1, 2) : vous gagnez 16000 PX et une clé (une plume). Revenez dans la Fonderie et ouvrez la petite porte à l'Ouest **(JJ8)**. Entrez pour rencontrer le Faiseur de Rêves, qui vous montre un rêve de votre passé (mais rien d'essentiel).

Vous vous retrouvez ensuite dans la Fonderie : réengagez tous vos compagnons dans votre équipe puis parlez à l'un des gardes **(JJ6)** qui surveille la porte du projet secret (phrases 1, 1) afin qu'il ouvre. Passez alors la porte **(JJ7)** pour voir de quoi il retourne.

L'ARMURERIE



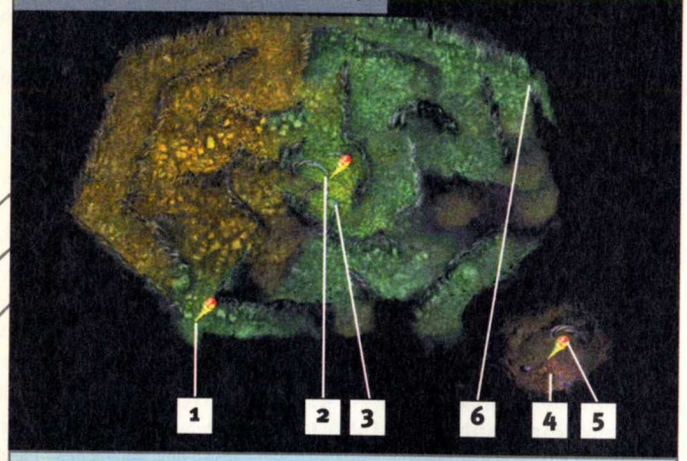
Parlez avec l'un des employés **(LL1)** qui s'affaire sur la machine (phrases 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 1, 1, 5, 1, 6, 2, 7, 1, 10) puis à l'ingénieur Kel'lera **(LL2)** à l'arrière de la machine (phrases 1, 1, 1, 2), mais elle refusera de parler en présence de Grace. Sortez de la salle **(LL3)** et réogarnisez votre équipe (avec l'icône correspondante dans l'Écran de statistiques) afin de laisser Grace dans la fonderie, puis retournez parler à Kel'lera (phrases 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 4, 1, 5). Revenez dans la Fonderie pour reprendre Grace dans votre équipe en parlant avec elle.
Allez ensuite voir Bedai-Lihn **(KK3)**, qui va vous engager dans les anarchistes.

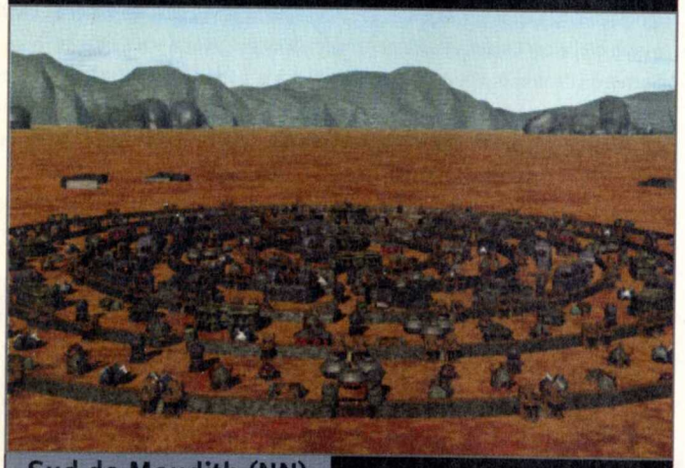
Quête 54
Attention, la quête qui suit est assez amorale, car les Anarchistes sont des terroristes et des assassins, alors méfiez-vous : les actions que vous allez faire pourraient changer votre alignement ! Bedai-Lihn **(KK3)** souhaite donc détruire le projet secret (phrases 2, 2, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2). Revenez devant la machine et demandez à Kel'lera **(LL2)** les points faibles de la machine (phrases 2, 1, 2). Actionnez ensuite le panneau de contrôle **(LL4)** à l'arrière de la machine (phrases 1, 1) : vous vous retrouvez dehors (vous pouvez d'ailleurs revenir dans l'armurerie pour voir le résultat de votre sabotage). Prévenez Bedai-Lihn **(KK3)** que vous avez mené à bien la mission (phrases 2, 1, 1, 2) pour avoir 8000 PX et un nouveau crime à accomplir. Prenez l'escalier Est **(KK7)** pour arriver dans la chambre de Sandoz et tuez-le, ainsi que les gardes. Informez ensuite Bedai-Lihn (phrases 1, 2, 2) pour 8000 PX de plus et une nouvelle mission. Bedai-Lihn veut en effet un déguisement que Nadilin **(JJ2)** vous vendra avec empressement (phrases 5, 1, 2, 1). Amenez ce déguisement à Bedai-Lihn (phrases 2, 1, 1) pour encore avoir 8000 PX et savoir comment devenir membre des Anarchistes (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 2, 1, 4, 1, 1, 1, 1, 1, 1). Allez chez l'imprimeur Loimoqueuse Penn **(W10),** qui vous demande de tuer Qui-Sai (phrases 1, 4, 2, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 2, 1, 1). Pour cela, rendez-vous dans la Salle des Fêtes **(BB4)** et tuez Qui-Sai qui se trouve dans sa salle de classe **(DD12)** ou pas loin (remarquez que cet assassinat ne fera réagir presque personne : vous n'aurez pas à faire un massacre pour vous échapper). Revenez voir l'imprimeur Loimoqueure **(W10)** pour obtenir 16000 PX et un nouveau contact (phrases 1, 1, 2, 1, 3, 1, 4, 1, 5, 2, 1, 5). Allez maintenant à l'entrepôt **(W17)** et parlez enfin à Leena, qui se trouve dans l'arrière- boutique (phrases 1, 3, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 1, 4, 1, 5, 1, 6, 1). Vous pouvez ensuite parler à Conall à côté d'elle car il vous vendra des objets divers et pourra vous offrir le repos. Sortez de l'entrepôt et tuez le garde Vorten à la porte Ouest **(W12),** puis revenez voir Leena pour avoir 8000 PX (phrases 2, 4). Vous êtes alors officiellement un membre des anarchistes (cliquez sur le symbole des Factions pour voir apparaître leur logo si ce n'est pas celui qui est affiché par défaut).
Remarque : malgré l'accomplissement de cette quête (comme en témoigne le symbole d'appartenance à la Faction), il est possible qu'elle reste dans votre liste des quêtes à accomplir, tout simplement à cause d'un bug.

RAVEL : MON PREMIER AMOUR ?

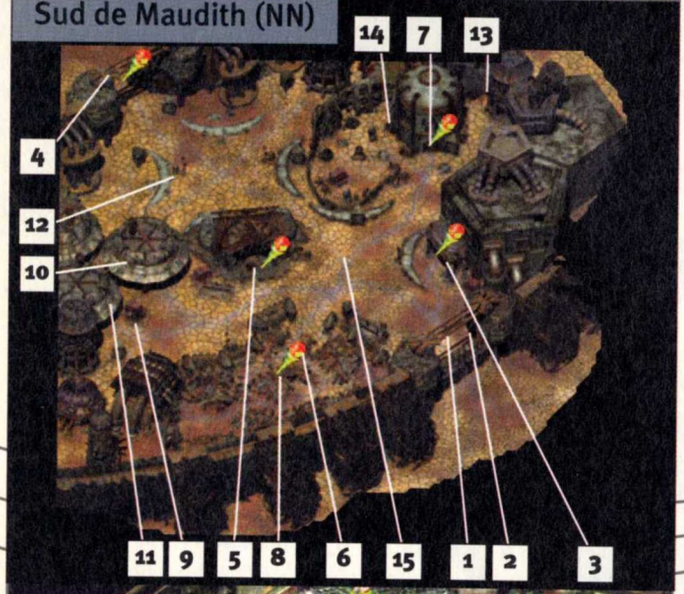
Vous avez fait tout ce qu'il était possible dans Sigil, voici donc venu le moment de rencontrer Ravel. Soignez votre équipe, achetez des charmes de Rats-Crânes pour avoir plus tard une intelligence de 18 ou plus, changez le Sans-Nom de classe pour qu'il soit magicien, mémorisez vos meilleurs sorts, puis utilisez le Portail dépliant dans l'inventaire du Sans-

Le Dédale de Ravel (MM)





Sud de Maudith (NN)



Nom : grâce au mouchoir ensanglanté vous franchissez le portail (phrase 1) et vous apparaissez dans le Dédale de Ravel **(MM1)**.

Le Dédale de Ravel

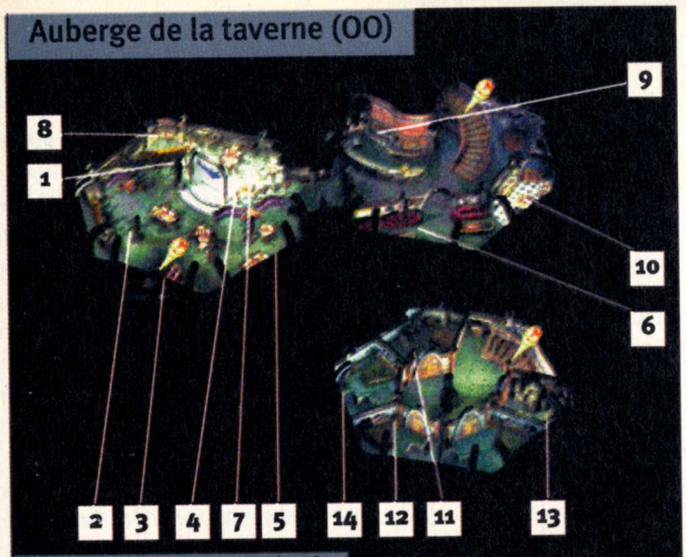
Le seul but de ce dédale, c'es de rencontrer Ravel qui se trouve en son centre **(MM2)**. Essayez de faire en sorte que le Sans-Nom soit un Magicien avec une Intelligence de 18 ou plus (en utilisant des charmes de Rat-Crâne) et sauvegardez (car le dialogue sera ardu) avant de parler à Ravel (ce qui rapportera déjà 90000 PX) : laissez-la vous toucher, laissez un souvenir revenir à votre mémoire, entendez ce que dira Ravel sur vos compagnons, suppliez-la de vous aider, répondez à TOUTES ses questions, questionnez-la sur la raison pour laquelle elle vous a rendu immortel, demandez lui gentiment qu'elle vous rende votre mortalité ("pourquoi pas ?"), demandez-lui qui d'autre sait comment vous aider (ce qui rapporte 180000 PX), puis interrogez-la pour qu'elle vous apprenne l'Art magique (ce qui rapporte 90000 XP, + 1 à la Sagesse et des charmes) et enfin demandez-lui à partir jusqu'à ce qu'elle attaque.

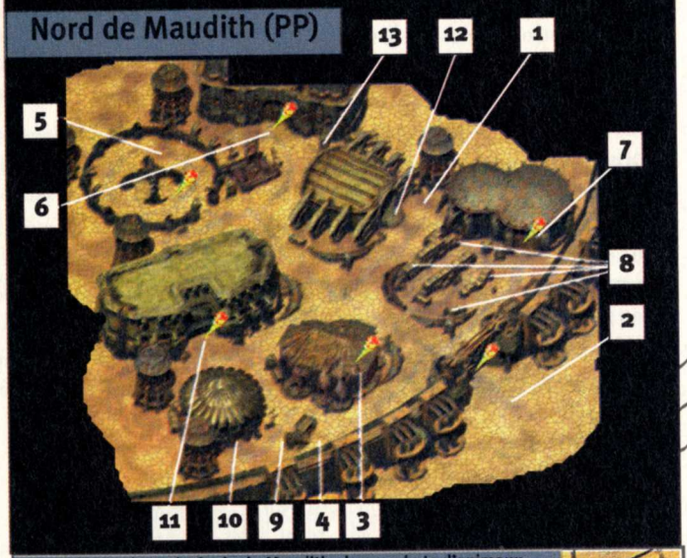
Tuez Ravel (fouillez son cadavre), tuez les autres créatures, puis rejoignez la zone secrete soit en tuant le Sans-Nom par ses compagnons, soit en approchant du centre du Dédale **(MM3)** pour activer le portail grâce au Collier de Noirépine ou à ses cheveux si vous les avez. Dans la zone secrète, grâce à l'enseignement de Ravel, vous pourrez utilisez les monticules **(MM4)** pour y planter les Graines de Noirépine afin d'obtenir des Baguettes magiques (faites cette manipulation jusqu'à ce que vous n'ayez plus de graines) : ce sont des objets magiques intéressants mais sans importance pour la suite du jeu. Approchez-vous ensuite du tronc d'arbre au nord **(MM5)** pour prendre le portail de retour (phrases 1). Passez ensuite le portail au Nord-Est **(MM6)** pour arriver à Maudith **(NN1)**.

Maudith soit-elle

Sud de Maudith

Questionnez (phrases 1, 1, 2, 1, 3, 2) un des gardes près de l'entrée **(NN2)**. Vous pouvez aussi questionner les habitants, mais ils sont assez rétifs. Entrez dans le bar à droite **(NN3)**.





La distraction principale de Maudith : les combats d'animaux.

Auberge de la taverne

Là vous n'obtiendrez pas beaucoup d'aide, sauf si vous commencez par parler au barman Barlouche **(OO1)** qui vous lancera sur plusieurs quêtes liées.

Quête 55-A

Cette quête est assez longue car elle se décompose en plusieurs étapes (A, B...). Parlez tout d'abord au barman Barlouche **(OO1)** qui voudrait que vous sauviez sa fille (phrases 1, 1, 1, 3, 1). Vous pouvez aussi vous reposer en louant une chambre à Barlouche. Parlez ensuite à Marquez près de la porte **(OO2)** pour savoir de quoi il retourne (phrases 2, 1, 1, 2). Sortez de l'auberge **(OO3)** et prenez la sortie au Nord **(NN4)** pour rejoindre la partie Nord de Maudith. La fille de Barlouche, Jasilyan, est menacée près de la caserne **(PP1)**. Sauvegardez puis parlez au chef Skatch (phrases 1, 1) et tuez-le rapidement ainsi que les gardes, avant qu'ils ne tuent Jasilya. *(Remarque : sa mort n'est pas très pénalisante)*. Parlez à Jasilya (phrase 1), puis reprenez le chemin **(PP2)** pour le quartier Sud. Voyez Marquez **(OO2)** dans l'auberge **(NN3)** pour lui apprendre la bonne nouvelle (phrases 1, 2) et obtenir 65000 PX. Marquer peut vous apprendre l'art du combat et convertir vos points inutilisés de compétences martiales.

Nord de Maudith

Quête 55-B

Après avoir résolu la quête 55-A, voyez maintenant Kitla **(OO4)** près des tables à l'Est pour savoir votre prochaine mission (phrases 1, 1, 2). Sortez de l'Auberge et entrez chez le forgeron Poingfroissé **(NN5)**. Obtenez du forgeron sa confiance et le parchemin de son héritage (phrases 1 à chaque fois). N'achetez rien surtout, mais sortez plutôt de la forge puis prenez le chemin pour atteindre le quartier Nord **(NN4)**. Entrez dans la Distillerie **(PP3)** et obtenez aussi le parchemin d'héritage de Kester (phrases 5, 1, 1). Reparlez à Kester pour voir ce qu'il a à vendre (phrase 1) car bientôt il va refuser de vous parler. Parlez encore à Kester (phrases 2, 1) pour lui dire que son frère est d'accord pour vous prendre comme conciliateur. Lisez alors dans votre inventaire les deux parchemins ("héritage de Poingfroissé" et "legs de Kester"), puis reparlez à Kester pour lui donner votre réponse (phrases 3, 1) et gagner 2000 PX. Retournez chez le Forgeron **(NN5)** qui vous vendra ses objets moins cher (phrase 1). Notez que le Forgeron a aussi des armes étonnantes dans son coffre, mais celui-ci est fermé et piégé : sauvegardez avant de désactiver le piège et de fracturer le coffre car sinon Poingfroissé va se froisser ! Voyez ensuite Kitla dans l'auberge **(OO4)** qui vous renvoie vers Naba (phrases 1, 2) pour la quête suivante.

Quête 55-C

Suite à la quête 55-B, parlez avec Nabat **(OO5)** dans l'auberge (phrases 1, 2). Sortez de l'auberge et questionnez le Gardien de la décharge **(NN6)** qui surveille ses ordures (phrases 4, 2). Allez dans le quartier Nord et parlez avec Wernet **(PP4)** qui réitèrera ses menaces (phrases 1, 1, 1) avant de disparaître. Revenez voir le Gardien de la décharge **(NN6)** et défendez-le des Sicaires qui attaqueront. Parlez ensuite avec le Gardien (phrase 1) qui vous promettra de vous soigner gratuitement. Reparlez-lui pour demander des soins (très chers) ou voyez tout de suite Nabat **(OO5)** dans l'auberge **(NN3)** afin de savoir quel est votre prochain contact pour la quête qui suit. Nabat peut aussi jouer les professeurs pour l'art des voleurs : demandez qu'il vous forme à la furtivité (cela rapporte des PX quelle que soit votre classe).

Quête 55-D

Après la résolution de la quête 45-C, parlez à Dallan dans la partie Est de l'auberge **(OO6)** pour connaître votre nouvel objectif (phrases 1, 1, 1). Sortez de l'auberge et rendez-vous dans le quartier Nord **(NN4)**. Parlez à Anizius **(PP5)** tout au Nord (phrases 1 à chaque fois) qui vous demande de nuire à Siabha. Parlez à Siabha **(PP6)** pour voir sa réaction (phrases 2, 1, 1). Revenez prévenir Anizius (phrases 1, 1, 1) puis prévenez maintenant le Capitaine de la garde près de la porte sud **(PP7)** des prétendues activités de Siabha (phrases 3, 1, 2). Informez Anizius (phrases 1, 1) qui vous donne de l'argent et vous obtenez 100000 PX. Revenez dans l'auberge pour avertir Dallan **(OO6)** du succès de la mission (phrase 2) afin qu'il vous indique la prochaine personne à voir (et vous obtenez encore 87500 XP).

Quête 55-E

Consécutivement à la quête 55-D, vous devez maintenant parler avec Dona

La Salle des gardes : pas un objet à se mettre sous la dent.

Les buissons peuvent révéler des trésors.

Qui a commandé une pizza avec olives vertes ?

Quisho dans la partie Nord de l'auberge **(OO7)**. Dona Quisho souhaite libérer un Fiélon (phrases 1, 1, 1, 1) et vous remet le Parchemin d'Agril-Shanak (mettez-le dans l'inventaire du Sans-Nom). Sortez de l'auberge et entrez dans le Silo au Nord **(NN7)**. Montez au premier étage, marchez sur le Pentacle sculpté au sol et cliquez dessus (phrase 2) pour empocher 60000 PX et rencontrer le Fiélon. Libérez-le en échange d'une arme magique (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 3, 1, 4, 1, 2, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1). Ne vous inquiétez pas : on retrouvera ce Fiélon plus tard et sa mort rapportera un paquet de PX (un très, très, très gros paquet même !). Redescendez, sortez du Silo et revenez voir Dona Quisho **(OO7)** à l'auberge (phrases 1, 1) pour qu'elle vous indique la dernière partie de la clé.

Vous n'avez par contre pas besoin de parler à Barlouche tout de suite pour qu'il vous envoie dans les souterrains car nous allons tout d'abord explorer les environs. Commençons tout d'abord par l'auberge.

- Il y a un bonbon magique dans l'étagère **(OO8)** derrière Barlouche.
- Divers objets sur une étage de la réception **(OO9)**.
- Un couteau et du fromage sur la table de cuisine **(OO10)**.
- Une dague magique puisssante dans un buffet verrouillé d'une chambre **(OO11)** et un couteau sans valeur sur une commode, dont l'accès est de toute façon bloqué par les deux clients.
- De l'argent dans un buffet d'une autre chambre **(OO12)**.
- Plusieurs choses dans une caisse de la remise **(OO13)**.
- De l'argent et une arme dans un buffet **(OO14)** d'une chambre protégée par un Sicaire et une porte verrouillée.

Revenez au rez-de-chaussé et sortez de l'auberge. Il y a un escalier au milieu de la décharge **(NN8)** mais **n'y descendez surtout pas** car vous ne pourriez plus revenir.

Fouillez le quartier Sud de la ville car on trouve divers objets :

- Des charmes et de l'argent dans la caisse à l'Ouest **(NN9)**.
- Un marteau à tête d'argent dans un coffre verrouillé de la première maison à l'Ouest **(NN10)**, l'autre maison **(NN11)** étant vide.
- De l'argent dans un cylindre à l'Ouest **(NN12)**.
- Un anneau magique dans les buissons derrière le gars qui se fait tabasser **(NN13)**. Au fait, n'aidez pas le gars en tuant les gardes : cela vous mettrait devant de très gros ennuis inutiles !
- De l'argent dans la fontaine vide du parc **(NN14)**.

En plein jour vous pouvez aussi rencontrer Roberta (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 4, 1, 5, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 2), mais il n'y a rien à faire.

Remarque : il semble que dans la version finale du jeu il manque des personnes à Maudith pour faire cette quête (c'est-à-dire Carl Parfidor, Tovus Giljaf et Kiri).

Explorez ensuite le quartier Nord :

- Plusieurs objets de valeur (dont un lingot d'or) dans l'un des coffres verrouillés de l'entrepôt **(PP7)**.

Remarque : le Marchand Devore qui dirige l'entrepôt n'a rien de spécial à dire, pas plus que les employés.

- Des objets de valeur (dont plusieurs anneaux magiques) dans les caisses entassées devant l'entrepôt **(PP8)**.
- Des charmes dans un tonneau **(PP9)** posé sur la cariole.
- Rien du tout dans la maison à l'Ouest **(PP10)**, le baraquement **(PP11)** et la maison Est **(PP12)**.
- Des débris dans une caisse au Nord-Est **(PP13)**.

Revenez maintenant voir Barlouche **(OO1)**, soignez-vous si nécessaire en lui louant une chambre (vendez-lui aussi vos objets inutiles), puis demandez-lui

qu'il vous envoie dans les souterrains (phrase 1).
Remarque : si vous n'avez pas réussi à sauver sa fille, Barlouche vous demandera normalement de tuer d'abord le client du bar Chek'Ka Plute qui se trouve en face de lui.

Souterrain de Maudith

Vous apparaissez à l'Est des souterrain **(QQ1)** qui sont envahis de monstres. Il n'y a pas grand-chose à faire dans ce lieu si ce n'est les tuer.

Vous trouvez de l'argent et un anneau dans une cariole **(QQ2)**. Vous rencontrerez aussi un Fiélon du nom de Tek'elach **(QQ3)** et ses deux accolytes Abishaïs. Tek'elach est plutôt amical, surtout avec votre Jeton d'Homme-dieu (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 3, 1, 1, 1, 4, 1, 1, 1, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 6, 1, 1, 2), mais rien ne vous empêche d'éliminer ces vermines ensuite.
Vous rencontrerez tout de même un Ermite **(QQ5)** que vous pourrez questionner (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 1) et qui vous laissera vous reposer autant de fois que vous le souhaitez (phrases 4, 1).
Avant de quitter les souterrains, il y a quand même une petite quête à faire.

Quête 56
Parlez au contrebandier Voorsha **(QQ4)** pour savoir ce qu'il veut (phrases 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 1, 4, 1, 1, 3). Tuez le Gethreleth Ghrist qui hante les couloirs Ouest **(QQ6)** après lui avoir parlé (phrases 1, 1, 1, 1, 1, 2, 1, 3, 1, 1, 1, 3, 2, 1, 1, 4, 1, 1, 1, 5, 1, 6, 1, 7, 2).
Revenez voir Voorsha qui vous trahit (phrases 1, 1, 1, 1). Il y a ensuite plusieurs affaires à prendre dans son attirail **(QQ7)**.
Sortez des souterrains par le couloir à l'Ouest **(QQ9)** pour arriver dans la zone des prisons **(RR1)**.

Un Ange déchaîné

Les Prisons

Dans cette zone, vous allez devoir combattre les gardes, qui n'apprécient pas votre présence. Prenez les divers charmes dans la caisse au Nord **(RR2)**. La porte à l'Est **(RR3)** est pour l'instant intouchable. D'autres objets (dont un sort de prêtre) sont à récupérer dans un tonneau près de l'intersection **(RR4)**. Prenez d'autres charmes dans un chariot au Nord **(RR5)**, de l'argent ainsi qu'un sort dans un tonneau à l'Ouest **(RR6)** et d'autres objets dans un tonneau au Sud **(RR7)**. Passez la porte au Sud **(RR8)** pour rencontrer enfin Trias **(RR9)**. Celui-ci vous demande de le libérer (phrases 1 à chaque fois).

Pour cela, vous allez devoir affronter beaucoup de gardes ; alors, retournez voir l'ermite **(QQ5)** à chaque fois que vous aurez besoin de soins.

Cliquez ensuite sur la porte du premier cercle de la prison **(RR10)** et donnez-lui sa réponse (phrases 1, 1) pour ouvrir la porte afin de passer. Les gardes vous interceptent alors et quoi que vous leur disiez ils vous attaqueront : tuez-les. Vers le Sud-Est du premier cercle il y a deux gardes **(RR11)** dont l'un d'eux est **très important** car vous pourrez prendre sur son cadavre un **Os de doigt rongé** (à ne pas confondre avec un Charme d'Os) qui est en fait la clé de la porte du second cercle. Prenez donc cet os afin d'ouvrir la seconde porte **(RR12)** puis la troisième **(RR13)**. Tuez les gardes : l'un d'eux possède un Lambeau de chair qui vous expliquera l'origine de l'Os de doigt rongé. Prenez ensuite les objets dans le tas de caisses **(RR14)**, puis passez la dernière porte **(RR15)**.

Visite aux enfers grâce à un sort magique.

Parlez au monstre Cassius **(RR16)** qui vous défie de le battre à l'épreuve de votre choix. Choisissez les phrases 1, 1, 1, 2, 2, 1, 1 puis choisissez la force, l'esprit ou la vitesse selon la caractéristique où vous êtes le plus fort. Si vous choisissez la Force vous devrez le combattre, si vous choisissez l'intelligence vous devrez résoudre trois énigmes (dont les réponses sont l'homme, la faim, le temps), si vous choisissez la vitesse vous devrez lui voler un objet.
Dès que vous gagnez l'é-

Tris n'est pas un ange, enfin pas tout à fait.

Les gardes sont partout.

Ne vous y trompez pas : ce monstre est dangereux.

N'allez pas trop vite, vous pourriez louper Vhailor.

preuve, vous récupérez l'épée Feu céleste. Revenez devant Trias **(RR9)** et libérez le (phrases 4,1,1,1) puis questionnez-le (phrases 1, 2, 2, 2, 1, 1, 1, 1) pour qu'il vous indique le portail de sortie.

Allez à la porte Nord-Est **(RR3)**, cliquez dessus et choisissez de franchir le portail (phrase 1) afin de le faire apparaître, mais ne franchissez surtout par le portail : cliquez au contraire sur le personnage qu'on voit dans la salle derrière **(RR17)** pour lui parler.

Cette étrange créature est l'âme d'un Rectifieur qui peut se joindre à vous (il faut le réveiller en touchant une partie de son corps ou bien en l'appelant Vhailor si vous avez assez de Sagesse pour découvrir son nom) et je vous conseille de l'engager à la place d'Ignus car c'est un guerrier exceptionnel (de plus, son recrutement rapporte 90000 PX).

Puisque nous avons ce personnage dans notre équipe, voyons ce que l'on peut faire en discutant avec lui.

Attention, sauvegardez avant de lui parler car Vhailor a une vision très spéciale de la justice, qui pourra le faire vous attaquer s'il a l'impression que vous êtes coupable (mentez-lui toujours en disant que vous n'avez commis aucun crime).

Si vous avez une Intelligence supérieure à 15 et un Charisme supérieur à 20, vous pourrez le convaincre de se donner la mort car il pourra poursuivre les coupables dans l'au-delà.

Remarque : cela n'a aucun intérêt (mis à part les 12000 PX) car Vhailor disparaîtra définitivement de votre équipe.

Si votre Sagesse est supérieure à 15 et votre Charisme supérieur à 20, vous pourrez le convaincre de se donner la mort car la justice est imparfaite et donc sa vie inutile.

Remarque : comme la discussion précédente, cela a peu d'intérêt car vous perdrez Vhailor.

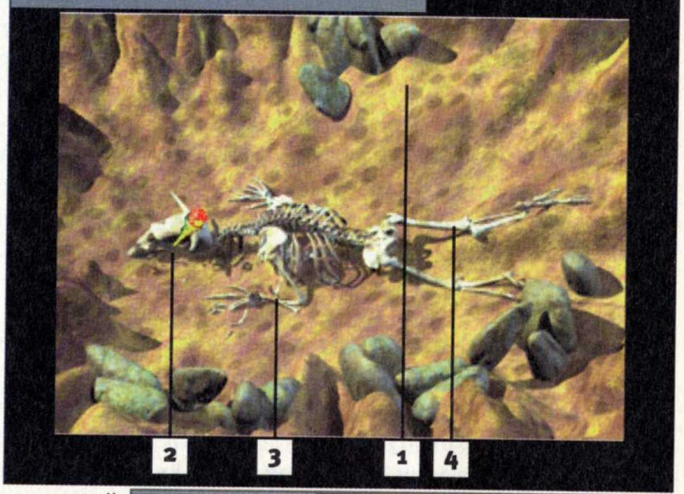
Vous pouvez par contre lui demander comment il sait reconnaître la justice puis lui demander ce qu'il voit en vous : cela fera surgir un souvenir et vous gagnerez 90000 PX.

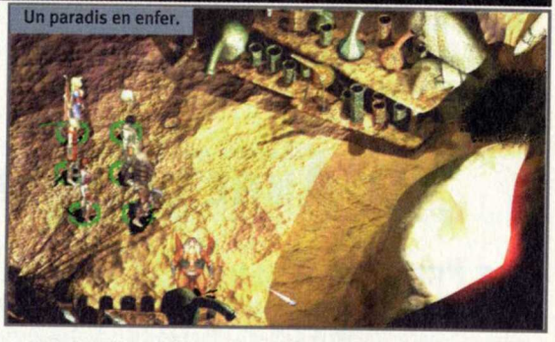
VHAILOR

Guerrier

Niveau : 9
Expérience : 250000
Niveau suivant : 500000
État actuel : Normal
Bonus à la CA:
CA contre les armes perforantes : - 2
CA contre les projectiles : - 2
Résistances
Froid non magique : 100 %
Froid magique : 100 %
Acide : 100 %
Magie : 100 %
Attaques de type perforant : 50 %
Attaques à distance (projectiles) : 50 %
Compétences
TACo : 12
Nombre d'attaques : 2,5
Connaissances : 9
Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison/Mort : 8
Bâton/Sceptre/Baguette : 10
Pétrifier/Métamorphe : 9
Souffle : 9
Sorts : 11
Compétences martiales
Hache : ++
Bonus à la caractéristique
Toucher : + 5
Dégâts : + 5
Enfoncer des portes : 30
Poids autorisé : 250
Classe d'armure : 0
Ajustement projectile : 0
Points de vie : + 4
Réaction : 0

L'Outreterre (SS)




Un paradis en enfer.

Si vous êtes un Guerrier d'Alignement loyal, vous pouvez lui demander qu'il vous enseigne l'art du combat. Vhailor refusera mais vous pourrez le questionner sur un nouveau sujet, ce qui aura pour effet de modifier les caractéristiques de votre personnages en fonction des actions bénéfiques déjà effectuées (le jeu gère un système de réputation, comme dans Baldur's Gate, mais n'indique pas cette information).

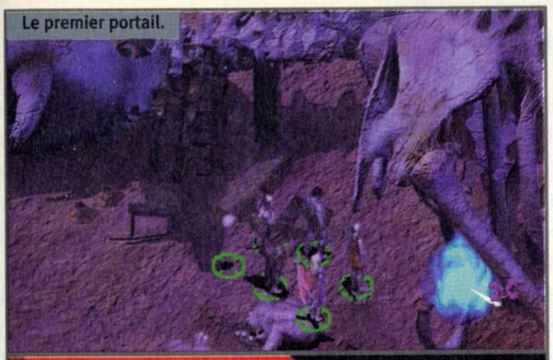
Au fait, si vous avez toujours Annah dans votre équipe et que vous avez demandé à Ravel lorsque vous l'avez rencontrée ce qu'elle savait sur Annah, vous pouvez obtenir un baiser d'Annah, ce qui lui donnera un bonus de 5 % de résistance au feu (magique ou non) mais faites attention car Annah est très tendue et il suffit d'un rien pour l'énerver et s'en faire une ennemie (sauvegardez avant de lui parler et montrez-vous aimable).

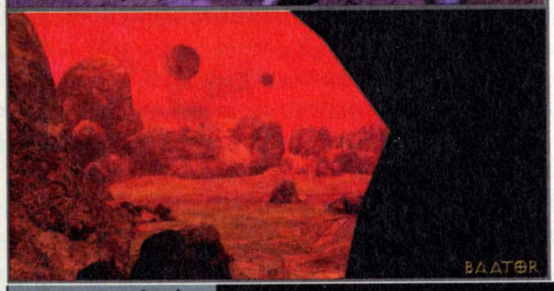
Prenez alors le portail **(RR3)** pour arriver à l'Outreterre **(SS1)**.

D'AUTRES MONDES

L'OUTRETERRE

Cette région aride est envahie de monstres qui reviendront indéfiniment : c'est un bon moyen de gagner beaucoup de PX, surtout que vous pourrez vous reposer en toute liberté en entrant dans le Crâne-Maison **(SS2)** et en cliquant


Le premier portail.



alors sur l'icône correspondante dans l'interface (icône "Sablier"). Quand vous serez lassé de ravager la faune, parlez enfin à Fhjull Langue-Fourchue qui habite le Crâne-Maison **(SS2)** en descendant les escaliers pour le rencontrer. Fhjull vous indique l'existence d'un portail : phrases 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 1, 3, 1, 1, 4, 1, 1, 4, 2, 1, 2, 5, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 6, 1, 2, 7, 1, 1, puis demandez- lui qu'il vous donne tous ses sorts et ses objets magiques : c'est gratuit et particulièrement génial car il donne des sorts de niveau élevé. Cette discussion rapporte de plus 350000 PX !

Reposez-vous encore dans sa maison si nécessaire (en cliquant directement sur l'icône "sablier") puis sortez et prenez le portail apparu dans le coude gauche du squelette géant **(SS3)** pour être envoyé sur Baator **(TT1)**.

Baator

Le monde des Fiélons est bien peu accueillant : des ennemis partout, des boules de feu qui tombent du ciel, et nul endroit où se reposer. Vous verrez une Damoiselle en détresse au Sud-Ouest **(TT2),** mais même si vous parvenez à la sauver, vous découvrirez que c'est un piège car elle se transformera en Fiélon. Après avoir nettoyé la carte de ces puanteurs fielleuses, passez à la zone suivante en prenant le défilé à l'Est **(TT3)**.

Baator (TT)

Font pas les fiers les Fiélons.

Le Pilier n'offre rien sans rien en échange.

Vous voilà sur la carte du Pilier des Crânes qui se trouve au centre de cette zone. Vous pouvez soit parler tout de suite au Pilier, soit revenir sur la carte précédente (Baator) où tous les monstres sont réapparus, ceci afin de les tuer. Cela peut vous faire gagner beaucoup de PX, surtout si vous faites le va-et-vient entre Baator et la carte du Pilier, mais faites attention à ne pas trop vous affaiblir car vous ne pourrez vous reposer nulle part.

Dès que vous considérez qu'il est temps de revenir à des choses sérieuses, sauvegardez puis parlez au Pilier. Cette conversation est très importante car vous devez obtenir deux informations **capitales** en posant les questions : "comment quitter cet endroit" (le Pilier vous dira qu'il faut passer à travers un portail et vous indiquera EXACTEMENT comment l'activer) et "comment atteindre la Forteresse des regrets" (il vous dira qu'il faut revoir Trias car en fait c'est un traître de la pire espèce).

Malheureusement, le Pilier est assez réticent et ne donnera ses informations qu'en échange de faveurs (ou cadeaux) :

- Vous pourrez lui donner Morte : votre compagnon sera définitivement perdu sauf si vous êtes assez fort et habile (Dextérité) pour le récupérer lorsque vous aurez terminé d'interroger le Pilier. C'est faisable si vous avez des charmes ou des sorts ou que le Sans-Nom a déjà les talents requis.
- Vous pourrez trahir Fhjull en indiquant sa position (ce qui donnera plus tard un combat avec lui) : ce n'est pas bien grave (si ce n'est que votre Alignement risque d'en prendre un coup) et c'est donc l'un des cadeaux à faire en priorité.
- Vous pourrez lui donner le Cube Modrone si vous l'avez toujours : refusez car le Cube permet de voir une fin heureuse du jeu.
- Vous pourrez tenter de lui donner Grace ou Annah : refusez car Grace vous abandonnera et Annah vous attaquera si vous persistez dans ces idées folles.
- Vous pourrez lui donner votre sang : vous perdrez définitivement 15 points de vie.

Ne demandez surtout pas au Pilier qui vous êtes car si Vhailor est dans votre équipe, il vous attaquera lorsqu'il entendra la réponse et cela fera un compagnon définitivement perdu.

Le portail de retour.

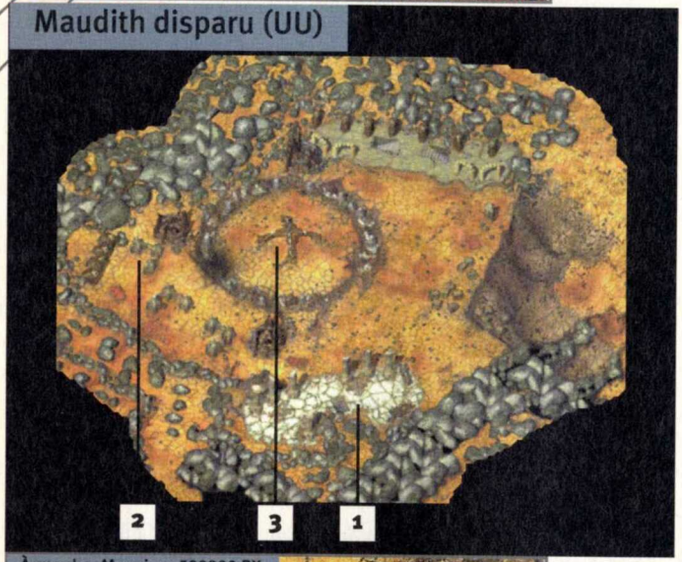
Vous pouvez par contre demander au Pilier qui vous a tué (il ne connaît pas la réponse) et ce qu'est le Pilier lui-même (Morte vous a donné la réponse) : vous n'aurez rien à payer en échange.

En conclusion, trahissez d'abord Fuhjill, puis donnez Morte afin d'avoir vos deux informations. Essayez ensuite de récupérer Morte (il faut cliquer sur le Pilier et utiliser les options du dialogue) et si vous n'y arrivez pas, même avec l'aide de la magie, reprenez votre sauvegarde afin de recommencer, mais cette fois-ci en trahissant Fuhjill et en donnant votre sang (vos 15 points de vie).

Notez aussi que le Pilier vous demandera encore Morte à la fin de la conversation si vous ne lui avez pas déjà remis : refusez bien sûr.

Quittez ensuite la zone du Pilier par la sortie Sud-Ouest pour revenir à Baator.

Maudith disparu (UU)

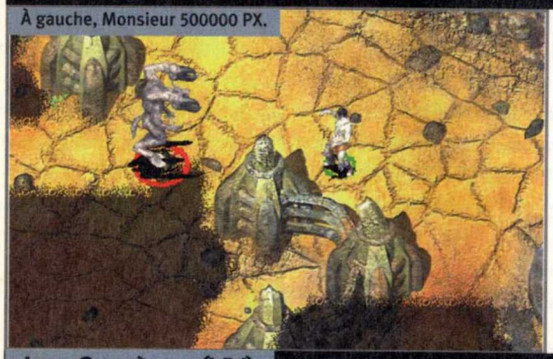


Allez vers la faille **(TT4)** droit devant à l'Ouest en tuant les monstres qu'enverra le Pilier. En approchant de la faille **(TT4)**, vous aurez une phase de dialogue (phrases 1, 1) qui fera apparaître le portail, que vous n'aurez plus qu'à prendre pour revenir à l'Outreterre **(SS1)**.

Remarque : si le portail n'apparaît pas, c'est que vous n'avez obtenu l'information complète sur son fonctionnement de la part du Pilier.

Entrez dans le Crâne-maison **(SS2)**, dormez tout de suite pour vous soigner complètement, puis parlez à Fhjull pour qu'il vous indique l'existence d'un autre portail (phrases 2, 1, 2). Tuez tous les monstres qui surgiront si vous avez trahi Fhjull puis sortez de la maison et prenez le second portail qui se trouve sous la cuisse droite **(SS4)** du squelette géant : vous êtes envoyé dans une partie ravagée de Maudith **(UU1)**.

À gauche, Monsieur 500000 PX.

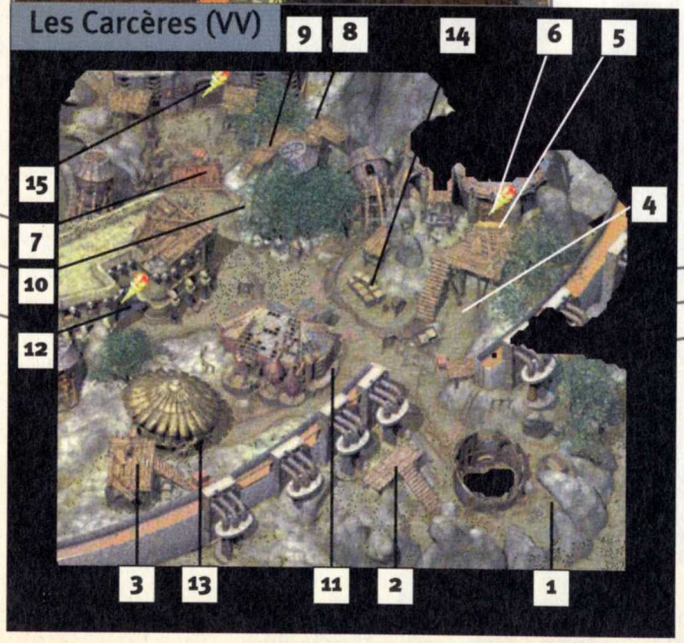


Un monde fou, fou, fou

Maudith disparu

Il n'y a que deux choses à faire sur cette carte. Tout d'abord tuer le Fiélon **(UU2)** que vous aviez libéré dans la quête 55 : sa mort rapporte 500000 PX et le meilleur anneau magique que l'on puisse trouver dans tout le jeu (+ 5 CA, bonus de constitution....). Reposez-vous ensuite puis empruntez le portail qui se trouve au centre de la carte **(UU3)** après lui avoir parlé (phrases 1, 1, 1, 1, 4, 1, 1). Vous voilà alors transporté dans les Carcères **(VV1)** où Maudith a basculé.

Les Carcères (VV)



Les Carcères

Maudith est prise dans la tourmente et le chaos règne partout : vous aurez beau tuer des monstres, ils reviendront indéfiniment, et même encore plus vite si vous en tuez beaucoup rapidement.

Votre but n'est donc pas de faire un massacre mais de réduire le chaos ambiant. Pour cela, vous devez rapidement parler au gens dont la liste suit afin de les ramener à la raison.

Ainsi, vous devez essayer de sauver les villageois sur le ponton de bois tout proche **(VV2)** en tuant les deux Gehreleth qui les attaquent, puis parler à l'un des survivants (il faut attendre qu'il ne soit plus paniqué) : cela rapporte 250000 PX si vous en avez sauvé quelques-uns.

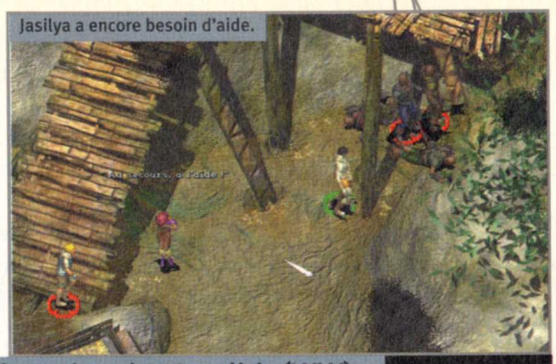
Vous devez parler au Juge sur le ponton à l'Ouest **(VV3)** pour qu'il mette fin à l'exécution (phrases 1, 1) : 225000 PX.
Vous devez sauver une nouvelle fois Jasilya des Sicaires qui l'attaquent **(VV4)** puis embrasser Jasilya (phrases 1, 1) : 75000 PX.
Remarque : Jasilya peut ne pas être là si vous n'avez pas réussi à la sauver dans la quête 55.
Vous devez convaincre Jujog **(VV5)** de ne pas piller l'entrepôt (phrases 1, 1, 1) : 150000 PX.
Vous devez entrer dans l'entrepôt **(VV6)** et demander de l'aide à Ebb Craquerotule : il vous donnera un nouveau sort de niveau 5 et 300000 PX. Avant de ressortir, fouillez aussi l'entrepôt car il y a deux caisses pleines d'objets.
Sauvez le Haut Fonctionnaire menacé en parlant au Citoyen de Maudith **en colère (VV7)** qui ressemble à un Sicaire (phrases 1, 1) : 150000 PX.
Passez entre les deux Gardes de Thokola **(VV9)** pour atteindre Hezobol **(VV8)** et lui demander (phrases 1, 1, 1, 1) de ne plus vendre d'esclaves : 150000 PX.
Si vous avez besoin de vous soigner, parlez à l'Ermite au Nord **(VV10)** pour qu'il vous soigne (phrases 1, 1, 3, 1) et vous redonne tous vos sorts si vous êtes magicien. Vous pouvez aussi vous reposer dans la Distillerie **(VV11)**.
Vous pouvez également sauver Kester dans sa Distillerie **(V11)**, nettoyer le baraquement **(VV12)** de sa vermine et fouiller les caisses à l'Est **(VV14)**. Il n'y a par contre rien de spécial dans la maison à l'Ouest **(VV13)**.
Lorsque vous avez terminé toutes ces actions, les monstres continueront tout de même à apparaître, alors ne vous épuisez pas à les combattre : entrez directement dans la Mairie **(VV15)**.

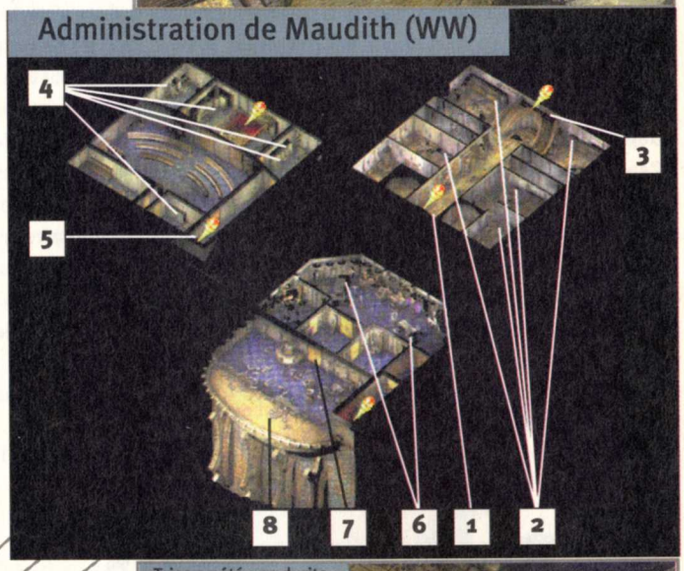
Administration de Maudith

Vous êtes au rez-de-chaussée **(WW1)**. Tuez les monstres, prenez les charmes dans les tables et les bibliothèques **(WW2)**, puis montez l'escalier au fond **(WW3)**.
Au premier étage, fouillez les armoires **(WW4)** car il y a, entre autres, un sort de niveau 8 inédit. Prenez ensuite l'escalier **(WW5)** pour le dernier étage.
Fouillez les tiroirs (attention aux pièges) de cet étage **(WW6)** car vous y trouverez d'excellentes armes. Avant de passer la porte **(WW7)** pour rencontrer Trias **(WW8)**, assurez-vous que votre équipe soit en pleine forme, quitte à revenir vous reposer dans la distillerie **(VV11)**. Sauvegardez ensuite puis passez la porte **(WW7)**.

Essayez de parler avec Trias **(WW8)** mais si vous avez Vhailor dans votre équipe, vous devrez tout de suite combattre Trias. Lorsque celui-ci sera sur le point de perdre, il se rendra : vous devez alors obtenir l'information exacte sur le fonctionnement du portail de la Forteresse des regrets en lui JURANT la vie sauve. Vous pourrez ensuite le trahir pour l'achever (en choisissant la phrase correspondante dans le dialogue) : si vous faites ce coup de Jarnac, votre Alignement peut changer mais vous récupérez ainsi 375000 PX, un sort de niveau 9 étonnant (on croirait presque du Final Fantasy pour les quatre cinématiques qu'il déclenche) et son épée fabuleuse (moi je n'hésiterais pas, à votre place, à donner le coup de grâce).
Prenez ensuite le portail apparu à la place de la porte **(WW7)** pour vous retrouver dans le quartier Nord-Est de Sigil.

Sauvegardez puis retournez voir le Golem Coaxmétal de la Tour de siège **(W19)** et mettez le Cube Modrone dans l'inventaire du Sans-Nom. Essayez d'obtenir de Coaxmétal (il faut avoir une Intelligence ou une Sagesse de plus de 18 pour y arriver) une information qui peut servir à voir la fin heureuse du jeu (mais il y a d'autres méthodes) : "un ennemi qui combat à distance est soit un lâche soit quelqu'un qui n'a pas d'autre choix". Lorsque vous voudrez arrêter la conversation avec Coaxmétal, il vous demandera le Cube. Donnez-le-lui et en échange vous obtiendrez une Lame d'entropie : c'est un objet magique qui est capable de vous tuer définitivement le Sans-Nom et qui permet de voir également la fin heureuse du jeu.


Jasilya a encore besoin d'aide.



Pour l'instant, dialoguez avec la lame pour la transformer en une autre arme de votre choix adapté à votre classe (attention, vous ne pouvez le faire qu'une seule fois !).

Trias a pété une durite.

Retournez aussi voir Fell, le vendeur de tatouages du quartier Sud-Est pour voir les nouveaux tatouages qu'il a faits de vos aventures (et il y en aura un paquet). Profitez-en aussi pour vous reposer dans l'un des endroits habituels que l'on connaît (par exemple le Tombeau du Sans-Nom juste en dessous de la Morgue).
Vous devez maintenant

Les sorts élevés sont des plus étonnants.

J'ai cru voir passer une fusée.

revenir à la Morgue de Siguil, là où vous avez commencé le jeu, en demandant à l'un des gardes Hommes-poussière qui surveillent l'entrée de vous laisser entrer (plusieurs excuses marcheront).
Vous vous retrouverez alors au rez-de-chaussée de la Morgue. Prenez un des escaliers pour atteindre le premier étage et retournez dans la salle où vous avez ressuscité la première fois (la Salle de préparation Sud-Ouest).

Approchez-vous du côté Nord de la salle pour faire apparaître une phase de dialogue (phrases 1, 1). Vous avez ainsi arraché un Lambeau de chair de votre corps. Utilisez ce Lambeau dans votre inventaire (phrases 1, 1, 1, 1) pour y inscrire des regrets : cela fait encore 250000 PX et vous obtenez le Lambeau des Regrets que le Sans-Nom doit conserver dans son inventaire. Écartez-vous de l'angle de la salle, mettez tous vos charmes de soin et vos meilleurs sorts dans l'inventaire du Sans-Nom uniquement ainsi que (si vous les avez) le Jeton négatif, la Sphère de bronze de Pharod et l'Anneau de Deionarra (vous allez presque finir le jeu avec le Sans-Nom et ces trois objets vous aideront beaucoup sans toutefois être indispensables), puis rapprochez-vous du mur pour activer le portail à travers une phase de dialogue où vous découvrez que Morte est vraiment le Crâne le plus fourbe que la Terre ait jamais vu (choisissez toujours la phrase 1 sauf à la fin où vous devrez dire la phrase 2 qui correspond à "je suis prêt, je ne peux pas faire plus pour me préparer").
Traversez enfin le portail pour arriver près de l'entrée de la Forteresse **(XX1)**.

Regrets éternels

Entrée de la Forteresse

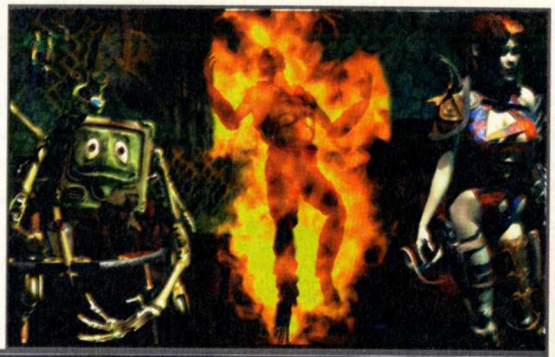
Allez vers la droite pour rencontrer Deionarra au bord d'un balcon **(XX2)** qui vous donne de précieux conseils (phrases 1) et qui améliorera l'Anneau magique de Deionarra si vous l'avez toujours sur vous (l'anneau devient + 3 à toutes ses caractéristiques !).
Passez ensuite la porte de la Forteresse à l'Ouest **(XX3)** pour entrer dans le repaire du Transcendant **(YY1)**.

Ce lieu est hanté d'Ombres majeures qui reviendront indéfiniment, alors ne perdez pas trop de temps à les combattre pour ne pas vous épuiser. Consultez la grosse horloge qui se trouve dans la salle au Sud-Est **(YY2)** pour savoir ce qu'il faut faire. Foncez ensuite à la première machine à côté **(YY3)** et actionnez-la (phrases 1, 1, 1) pour voir la mort d'un de vos compagnons. Faites la même chose avec les deux autres machines **(YY4)**, puis actionnez la dernière machine dans la salle au Nord-Est **(YY5)** et passez le portail qui se créera à proximité **(YY6)** pour arriver dans la salle "Traînée d'impulsion" **(ZZ1)**.

Traînée d'impulsion

Vous allez devoir affronter l'un de vos compagnons qui vous trahit (ce qui donne droit à une cinématique différente selon la personne choisie par le Transcendant). Tuez-le sans regret puis prenez les charmes au pied du socle de la statue de gauche **(ZZ2)** ainsi que la Pierre sonore cachée derrière la statue en haut à droite **(ZZ3)**. Cette Pierre sonore est un journal (examinez-la) qui vous délivre un message d'alerte que vous n'allez pas suivre.

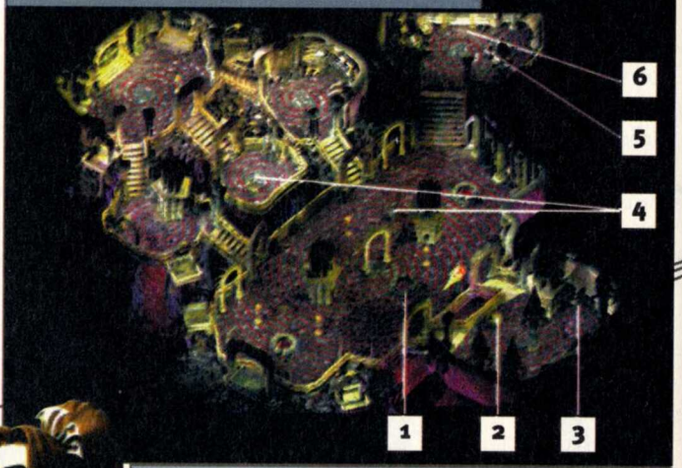
En effet, sauvegardez puis cliquez sur le cristal **(ZZ4)** au-dessus de la Fontaine centrale (phrases 1, 1) pour être envoyé dans une autre salle où vous attendent vos précédentes Incarnations, que vous allez devoir affronter.



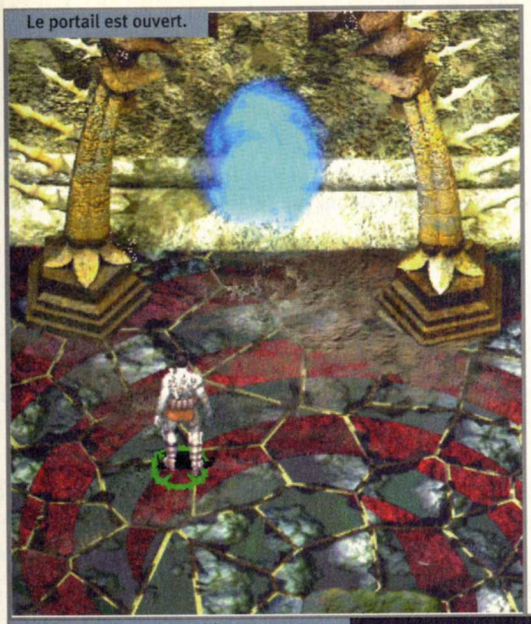
L'Incarnation dotée d'un grand sens pratique va tout d'abord vous parler : questionnez-

Entrée de la Forteresse (XX)

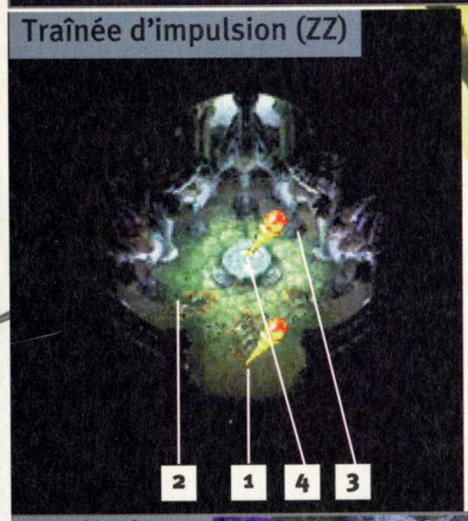
Intérieur de la Forteresse (YY)



Y a pas à dire, un magot puissant reste imbattable.


Le portail est ouvert.

Vos compagnons vont tous y passer.



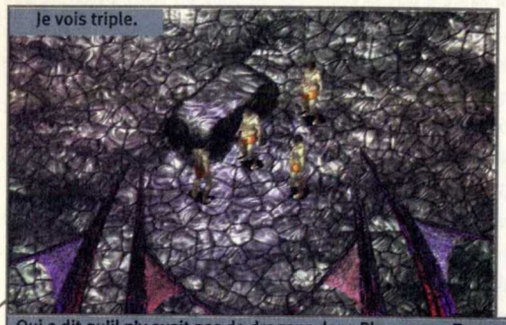
La trahison frappe.

la dès que possible car vous apprendrez ainsi des choses incroyables sur votre personnalité (comme le fait que c'est vous qui avez créé le Cercle de Zerthimon, une philosophie de fariboles pour simplement redonner confiance à Dak'kon) et surtout, il vous expliquera à quoi sert la Sphère de Bronze lorsque vous le questionnerez sur vos tatouages (cela rapporte de plus 96000 PX). Lorsque vous aurez épuisé toutes les questions, vous aurez deux possibilités pour vaincre cette Incarnation : soit la tuer tout simplement (mauvais choix : 12000 PX misérables), soit la défier de fusionner avec elle (à son désavantage). Dans ce deuxième cas, vous ne pourrez la vaincre que si votre Intelligence ou votre Sagesse sont supérieures à 20 (et vous gagnerez + 1 en Intelligence, + 1 en Sagesse et 96000 PX). Rien ne vous empêche d'utiliser des charmes de Rat-crâne pour la battre en intelligence.

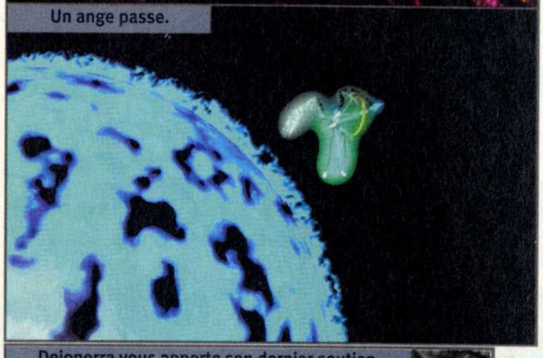
La deuxième Incarnation, celle paranoïaque, peut être battue de trois façons : en la tuant (ce n'est pas la bonne solution : ça rapporte seulement 12000 PX), en la persuadant de se joindre à vous si vous lui parlez dans la langue secrète d'Uyo (ce choix de dialogue n'apparaîtra que si votre intelligence est supérieure à 15), soit en tentant de l'étrangler (ce choix n'apparaîtra que si vous avez déjà étranglé quelqu'un dans le jeu, par exemple les Hommes-Poussière de la morgue) et le résultat dépendra de votre Force (si vous avez plus de 20 en Force vous gagnez, si vous avez moins de 16 vous perdez, et entre 16 et 19 vous gagnez si votre Constitution est supérieure à 20). Si vous parvenez à vaincre l'Incarnation par l'une des deux dernières méthodes, vous gagnerez + 1 à la Force, + 1 à la Constitution et 64000 PX.

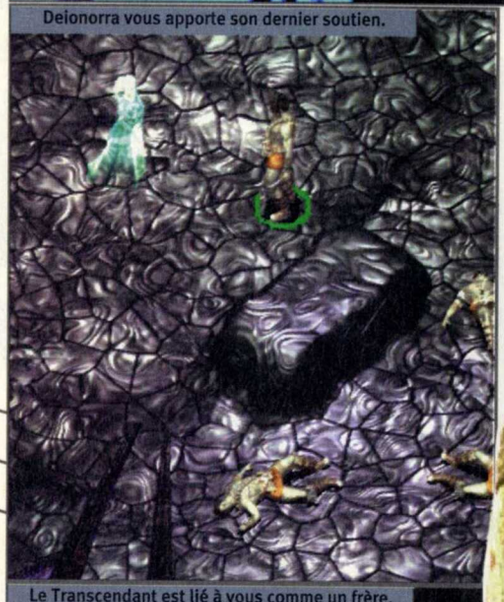
Remarque : lorsque vous questionnerez cette Incarnation, ne lui dites que son piège de la Pierre sensorielle était trop facile, sinon elle vous attaquera et adieu alors aux bonus.

Questionnez enfin l'Incarnation bonne pour apprendre tout ce qu'elle sait puis éliminez-la. Vous avez deux possibilités pour cela : soit la tuer (mauvais plan comme vous l'avez deviné : 12000 PX), soit la vaincre avec une Intelligence de plus de 20.


Je vois triple.

Qui a dit qu'il n'y avait pas de dragons dans Planescape Torment ?


Un ange passe.


Deionorra vous apporte son dernier soutien.

Le Transcendant est lié à vous comme un frère.

Dans ce second cas, vous pourrez lui demander pourquoi il n'y a que trois Incarnations, si lorsqu'on meurt on devient une trace dans l'esprit et si le premier Sans-Nom est dans votre esprit : vous apprendrez que votre interlocuteur est en fait la première Incarnation et la cause de cette malédiction ! Cela rapporte déjà 96000 PX. L'Incarnation bonne vous posera ensuite une question : répondez pour avoir + 1 en Sagesse et encore des PX.

Après avoir vaincu les trois Incarnations, dormez sur place puis parlez à Deionarra qui est apparue de l'autre côté du lit (phrases 1, 1, 3, 1, 2, 2, 1, 2, 1). Elle vous envoie alors sur le toit de la forteresse pour la scène finale : sauvegardez maintenant pour essayer de voir les différentes fins du jeu.

Le final

Votre ennemi le Transcendant se trouve à l'autre bout du toit. Vous avez plusieurs façons de le vaincre :

- Méthode 1 : vous tuez le Transcendant. Comme toujours la force n'est pas la meilleure des solutions, mais vous aurez tout de même une véritable cinématique de fin (qui vous montre une nouvelle Incarnation repartie pour une vie éternelle de damnation).

Remarque : avant le combat, vous pourrez interroger le Transcendant et lui dire que vous êtes le seul à pouvoir choisir ce qu'il advient de vos compagnons (phrase 1 ensuite). Ceci vous permettra de tous les ressusciter (remarquez que Morte faisait semblant d'être mort : toujours aussi menteur, celui-là). Pensez à rééquiper rapidement vos compagnons en ramassant leur affaires posées par terre.

- Méthode 2 : vous arrivez à convaincre le Transcendant de se joindre à vous. Pour cela vous devez apprendre de sa bouche que vous êtes tous les deux liés (il faut le questionner sur le rite de Ravel et lui dire que si vous souffrez il souffre aussi), puis lui demander pourquoi ce n'est pas lui qui vous pourchasse directement. Vous lui direz qu'il ne peut en fait sortir de la Forteresse des regrets comme vous l'a suggéré le Golem Coaxmétal et qu'elle deviendra son tombeau.

Le transcendant fusionnera alors avec vous si votre Charisme est supérieur à 23 et vous verrez la fin optimiste du jeu. N'oubliez pas de demander à ressusciter vos compagnons avant d'accepter la fusion car vous verrez des retrouvailles chaleureuses.

- Méthode 3 : vous arrivez à convaincre le Transcendant de fusionner avec vous après avoir appris que vous êtes liés (toujours grâce à la question sur le rite de Ravel). Demandez-lui alors ce qui peut changer la nature d'un homme. Si votre Sagesse est supérieure à 23, dites-lui que de nombreuses choses peuvent produire ce changement comme vous l'ont appris vos voyages. Vous pourrez alors soit vous détruire grâce à la Lame d'entropie (ce qui montre la destruction du Transcendant comme dans la méthode 1 mais vous n'apparaissez plus dans la Guerre sanglante), soit fusionner (le résultat final est identique à celui de la méthode 2).

- Méthode 4 : c'est la méthode la plus difficile car vous devez avoir suivi la solution à la lettre pour y arriver. Il faut avoir la Sphère en bronze de Pharod dans votre inventaire et avoir appris grâce aux trois Incarnations que la Sphère est une pierre sensorielle. Vous pouvez alors utiliser la Sphère pour l'ouvrir. Vous gagnez 2 Millions d'XP (adjugé vendu !) et le Symbole des tourments. Parlez ensuite au Transcendant, questionnez-le comme toujours sur le rituel de Ravel pour lui apprendre votre lien, puis dans le menu principal, reparlez du lien qui vous unit à partir de la nouvelle phrase qui sera apparue. Continuez à le questionner puis revenez au menu principal et sélectionnez la nouvelle phrase, où vous lui demandez son nom. Suivez cette partie du dialogue jusqu'à ce que vous ayiez deux options : le détruire ou fusionner (dans les deux cas, c'est le même résultat qu'avec la méthode 3).

Voilà, c'est la fin d'un des jeux les plus incroyables auxquels j'ai pu jouer et vous aussi sans doute. L'univers est si riche que vous avez peut-être loupé des quêtes, alors je vous conseille fortement de rejouer avec cette soluce à portée de main : vous verrez qu'on découvre toujours des choses (un défi au passage : essayez de jouer au jeu avec le Sans-Nom uniquement, sans aucun compagnon sauf quand c'est nécessaire : ce sera dur, plus dur, mais pas impossible).
Pour les moins courageux, allez sur notre site www.loisir.net et chargez mes sauvegardes, vous découvrirez un magicien capable de lancer plus de cinquante sorts (dont trois sorts de niveau 9) et certains valent vraiment le coup d'œil pour leurs effets visuels. Ces sauvegardes vous permettront en outre de voir toutes les fins du jeu.

La réunion est enfin faite.

Dommage qu'on ne puisse pas récupérer ce sort.

Le Transcendant est vaincu.

Tous les moyens sont bons pour gagner, même à 5 contre 1.

Happy end ?

PRINCE OF PERSIA 3D

Éditeur : Red ORB Entertainment • **Texte :** Non • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Novembre 1999 • **Config. mini :** Pentium II 350 64 Mo

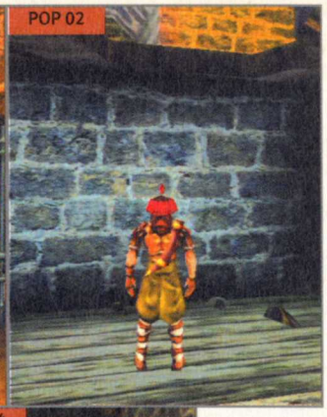
Le Prince de Perse est de retour dans une toute nouvelle aventure en 3D. Préparez-vous à croiser le fer avec vos adversaires. De nombreux obstacles vous attendent à l'intérieur de dédales parsemés de pièges mortels. Simon • smohamedaly@loisir.net

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte.

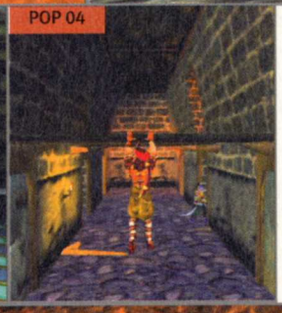
Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\RED ORB\PRINCE OF PERSIA 3D"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes ; alors, faites une sauvegarde de sécurité avant !

LA PRISON



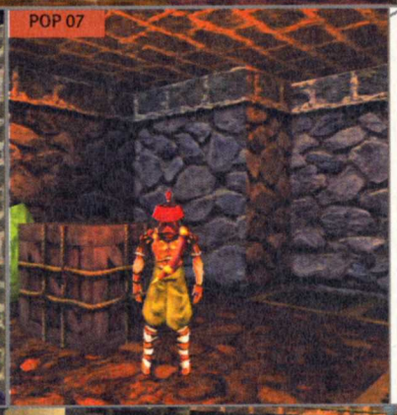
Balayé comme un fétu de paille, vous voici emprisonné à l'intérieur d'une cellule. Votre arme vous a été retirée. La première chose à faire est de vous échapper au plus vite de ces cachots. Il faudra ensuite trouver une épée pour vous défendre. Poussez le bloc de pierre qui se situe au fond à droite **(POP01).**

Poursuivez votre chemin et entrez dans la pièce sur votre gauche. Parlez aux deux prisonniers, puis escaladez la plate-forme supérieure de droite. Un trou est accessible par le plafond, empruntez-le pour monter **(POP02).**



Continuez votre progression et empruntez le couloir à droite du prisonnier assis par terre. Dans la salle où vous allez aboutir, marchez sur la trappe située à même le sol **(POP03).** Cela va déclencher un mécanisme d'eau qui vous permettra d'accéder à un passage au niveau supérieur. Escaladez le conduit d'eau, traversez le passage puis plongez dans le bassin.

Montez sur la rive droite, escaladez la corniche, puis traversez rapidement le pont. En poursuivant votre parcours, vous atteindrez un passage sur votre droite. Pénétrez-y, prenez votre élan, courez et sautez par-dessus le précipice. Accroché au rebord de la plate-forme, hissez-vous pour remonter. Baissez-vous et traversez le mur par le petit trou. Discutez avec le prisonnier et il vous donnera quelques informations utiles à propos des gardes. Quittez la pièce, allez à droite et montez sur la plate-forme de bois en hauteur **(POP04).**



Un garde patrouille dans les environs, faites attention à ne pas vous faire repérer. Sautez en direction de la plate-forme d'en face puis tournez à droite et récupérez dans le renfoncement **une potion d'invisibilité**. Laissez-vous tomber et avancez en direction de la trappe sur le sol pour l'actionner **(POP05).** Une grille va s'ouvrir. Retournez-vous, courez droit devant puis empruntez le couloir de droite. Continuez dans la même direction jusqu'au bout puis tournez encore à droite pour traverser le passage (évitez les pointes acérées sur le sol). Ne perdez pas de temps, votre état d'invisibilité ne durera pas longtemps. Longez le petit couloir puis montez sur le toit qui abrite la petite table **(POP06)**. Bondissez ensuite vers l'issue qui vous est accessible.

Laissez-vous tomber et passez par le passage à droite. Au bout du couloir, vous verrez sur votre gauche un garde endormi près d'un levier. N'allez pas l'actionner tout de suite. Empruntez l'escalier sur votre droite. Continuez d'avancer et entrez dans la salle sur votre gauche. Au fond de cette pièce, toujours à gauche, se trouve une caisse que vous pouvez déplacer. Faites-le puis ramassez dans le passage ainsi dévoilé **une potion bleue** qui vous permettra de régénérer votre énergie **(POP07)**. Retournez dans le couloir, tournez à gauche et avancez droit devant. Placez-vous face au levier du mécanisme et actionnez-le **(POP08).**

Descendez puis suivez les traces de droite visibles sur le sol (elles vous conduiront vers un levier près d'une torche). Actionnez le levier et un passage se dévoilera. Prenez votre élan, courez puis sautez en direction de la plate-forme de bois. Bondissez de plate-forme en plate-forme et dirigez-vous à droite. À présent, de là où vous êtes, vous pouvez apercevoir un garde en contrebas **(POP09)**. Sautez puis empruntez rapide-

ment l'escalier sur votre gauche. Au sommet, baissez-vous et continuez d'avancer (cela vous évitera d'être décapité). Franchissez le petit bassin d'eau et montez. Marchez en direction du passage à droite (un soldat se trouve en contrebas). Poussez la grande caisse pour faire en sorte qu'elle tombe sur la tête du garde.

Voilà une bonne chose de faite ! Vous pouvez à présent descendre pour enfin récupérer **une épée**. Rengainez votre arme (barre d'espace) puis retournez-vous et gravissez la plate-forme qui vous fait face. Bondissez de nouveau de plate-forme en plate-forme jusqu'à atteindre la pièce où se trouve un garde en contrebas. Laissez-vous tomber et préparez-vous au combat. L'ennemi à terre, poursuivez votre chemin par le seul passage accessible **(POP10)**. De retour dans la salle où se trouvent les rats, montez sur la plate-forme supérieure. Descendez l'escalier et éliminez votre adversaire. Il vous cédera une potion de soins. Longez le couloir jusqu'au bout et prenez sur la gauche afin d'emprunter l'escalier. Réveillez le garde et faites-lui goûter de votre lame. Votre ennemi hors d'état de nuire, allez actionner le levier **(POP11)**.

Parcourez le couloir de droite jusqu'au bout puis pénétrez dans la salle qui vous fait face, à l'endroit où se tient un garde. Débarrassez-vous de lui, puis récupérez une potion de soins sur votre gauche (faites attention à la dalle sur le sol). Entrez dans la pièce voisine (une scène cinématique vous montre un soldat ouvrant une grille). Récupérez **le coffre en argent** sur la table (vous ne pouvez pas encore l'ouvrir pour le moment). Quittez la salle et dirigez-vous deux fois à gauche. Devant l'entrée de la salle des tortures, baissez-vous et avancez. Vous éviterez ainsi de vous faire décapiter. Descendez l'escalier puis allez déposer le coffre (touche "CTRL") sur la table de torture située sur votre gauche **(POP12)**. Cela fait, actionnez le levier du mur. Vous pouvez maintenant récupérer **un bracelet d'or** sur la table **(POP13)**.

Sortez de cette salle et dirigez-vous deux fois à droite. Placez-vous face à la grosse tête d'Assan **(POP14)** et entrez votre main dans la bouche de celui-ci (touche CTRL) afin d'ouvrir la grille. Sans le bracelet, vous couriez vers une mort certaine. Traversez la grille et empruntez l'escalier. Éliminez votre assaillant puis poursuivez votre chemin en direction de la Tour d'Ivoire...

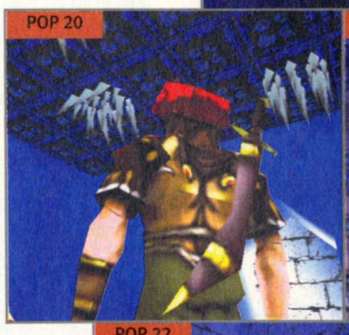
LA TOUR D'IVOIRE

Commencez par suivre le chemin. Une grille va se fermer derrière vous et un archer vous prendra pour cible. Courez rapidement à gauche puis traversez le pont pour vous mettre hors de portée du tireur. Arrivé au bassin d'eau, retournez-vous et examinez les environs. Sur votre gauche se trouve une première passerelle accessible qui vous mène à un mécanisme. Si vous vous approchez d'elle, un garde lèvera le pont. Sur votre droite vous apercevrez une seconde passerelle. Prenez votre élan et bondissez dans sa direction **(POP15)**. Traversez le pont et prenez le chemin de droite. Placez-vous face au mur puis sautez pour vous accrocher au rebord de celui-ci. Déplacez-vous latéralement vers la droite et lorsque que vous serez hors de portée des lames acérées, montez **(POP16)**. À présent, soyez extrêmement rapide. Un bloc de pierre va vous pousser en contrebas, si vous ne réagissez pas assez vite, c'est la mort assurée ! Dès qu'il commencera à bouger, retournez-vous et bondissez en direction de la plate-forme d'en face. Hissez-vous dessus puis continuez votre progression. Attention au piège sur le sol, dirigez-vous à gauche et atteignez la plate-forme qui vous fait face. Traversez-la puis montez par la gauche.

Poursuivez votre chemin. Dans le couloir, évitez de marcher sur les plaques à même le sol. Passez ensuite par le passage à gauche. Vous apercevez deux dalles bleues par terre. Marchez sur la première (cela va ouvrir la grille sur votre droite) puis courez rapidement sur la plaque à gauche (une seconde grille va s'ouvrir). Retournez-vous et foncez droit devant afin de franchir le passage. Si vous n'êtes pas coordonné, les grilles se refermeront et il faudra recommencer la manœuvre. Lorsque vous serez de l'autre côté du passage, bondissez en direction du rebord du mur qui vous fait face. Hissez-vous et marchez dessus (faites attention, deux dalles sont mobiles et peuvent vous faire tomber). Atteignez la poutre de bois en hauteur puis continuez par la fenêtre de gauche. En vous approchant du garde, celui-ci va perdre l'équilibre et tomber du haut de la tour. Récupérez **l'arc (POP17)**. Approchez-vous du bord de la plate-forme où se tenait le garde et laissez-vous tomber vers le bassin d'eau. Nagez sous l'eau et traversez le passage accessible. En remontant à la surface, vous pourrez récupérer une potion de soins sur votre droite et **des flèches** sur votre gauche **(POP18)**.

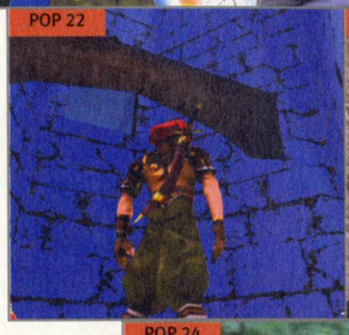
POP 18

POP 19

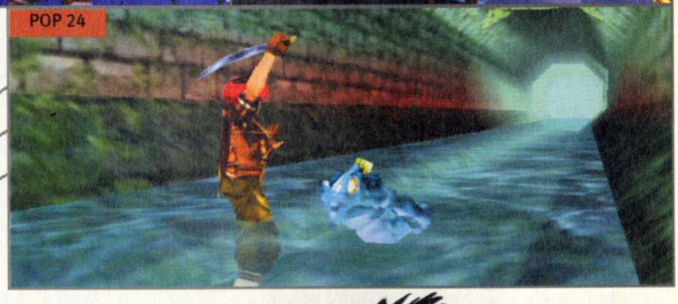

POP 20

POP 21

Rebroussez chemin et sortez du bassin. Ramassez **les flèches** que vous trouverez à même le sol. Placez-vous face au mécanisme du pont-levis situé au loin. Bandez votre arc et décochez une flèche au centre de la cible **(POP19)**. Maintenant que le pont est abaissé, vous pouvez l'emprunter. Éliminez le garde présent puis en vous accroupissant, passez par la gauche. Après la scène cinématique, continuez toujours tout droit et pénétrez dans une petite salle où se trouvent des piques au plafond **(POP20)**. Évitez de vous placer sous ces piques au risque de vous faire transpercer. Poursuivez votre chemin et montez les pentes. Débarrassez-vous du garde présent puis continuez d'avancer. Sautez en direction de la première pièce à gauche puis récupérez **des flèches**. Sortez de la salle et atteignez la seconde pièce, toujours à gauche. Collectez une **potion de soins**. Quittez ce lieu et bondissez en direction du passage d'en face. Déplacez le meuble pour dévoiler une issue **(POP21)**. Accroupissez-vous et franchissez le trou.


POP 22

POP 23


POP 24

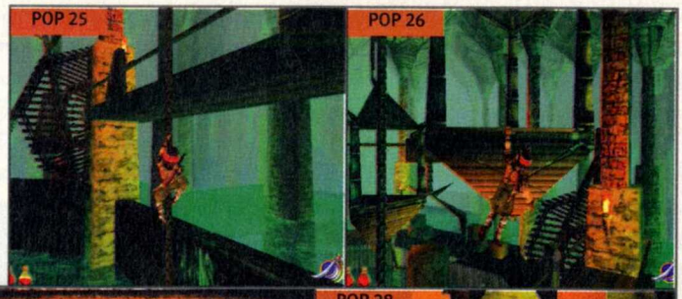
Dans la petite salle, déplacez le meuble dans le recoin gauche du mur. À présent, montez dessus et passez par l'issue au plafond. Poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre une petite plate-forme. Regardez vers le haut et vous apercevrez une poutre de bois, vous menant à un nouveau passage **(POP22)**. Atteignez-la puis sautez en direction de la fenêtre. Éliminez le soldat puis ramassez la potion de soins sur son corps. Collectez les flèches dans le renfoncement à gauche et dirigez-vous ensuite à droite. Marchez sur la dalle bleue. Tournez-vous en direction de la fenêtre à gauche. Au loin, vous pouvez apercevoir une sentinelle. Armez votre arc et visez juste. En tombant, il activera la deuxième dalle qui permet d'ouvrir la grille principale. Avancez jusqu'au bout de la plate-forme à droite. Retournez-vous puis descendez en vous accrochant au rebord. Tournez-vous à droite et sautez vers le pont **(POP23)**. Poursuivez votre course et marchez sur la dalle bleue ; en franchissant le pont vous terminez ce niveau.

CISTERN

Descendez dans le puits, longez le tunnel puis prenez la première intersection à droite. Récupérez des flèches et rebroussez chemin. Un monstre va faire son apparition. Débarrassez-vous-en **(POP24)** puis remontez à l'aide de la corde. Allez vous cacher derrière les caisses et dès que possible, éliminez la sentinelle postée au loin à l'aide de votre arc. Récupérez les flèches sur votre gauche puis dirigez-vous à droite vers la corde. Prenez votre élan, courez et sautez dans sa direction, pour vous balancer et ainsi atteindre la plate-forme d'en face. Montez l'escalier et atteignez l'abri où se trouvait le garde abattu.

Récupérez sur son corps des flèches puis allez collecter une **potion rose**. Empruntez l'élévateur et enfin, sautez vers la barque. Approchez-vous de la rame et pagayez. Un assassin va monter à bord ! Faites-lui mordre la poussière puis, lorsque la barque arrivera à destination, sautez à l'eau. Utilisez les caisses flottantes pour

atteindre la plate-forme de droite. Récupérez **une potion de soins** puis retournez-vous et allez au bout du quai. Placez-vous face à la chaîne et sautez dans sa direction pour vous y accrocher **(POP25)**. Montez jusqu'au sommet et positionnez-vous dos à la plate-forme de droite. Relâchez la touche "ALT" et vous y accèderez. Cela fait, actionnez le levier (une grue va s'activer et déplacer une caisse qui vous servira de passerelle). En hauteur, vous pouvez apercevoir deux petits abris. Placez-vous derrière la caisse située sur votre gauche. Poussez-la près du premier abri afin de l'atteindre **(POP26)**.



Une fois en hauteur, sautez vers le deuxième abri en contrebas puis tournez-vous vers la droite. Placez-vous près du rebord et dès que vous verrez la caisse mouvante arriver, laissez-vous tomber dessus. Attendez qu'elle vous mène au niveau du quai de droite puis atterrissez-y. Traversez la plate-forme en évitant de marcher sur les dalles piégées. Avant de terminer ce niveau vous devrez affronter un garde. Débarrassez-vous de lui puis montez l'escalier et marchez sur la dalle. Direction : l'entrée du Palais...

LE PALAIS

L'ENTRÉE DU PALAIS

Commencez par éliminer le soldat, puis récupérez **la potion jaune** qu'il vous laissera. Avancez droit devant en direction de la porte. Actionnez ensuite le levier à gauche (un pont-levis va s'abaisser). Allez à l'opposé et faites de même avec un second levier. Tout de suite après cette action, accroupissez-vous et franchissez le portail qui s'est ouvert (si vous êtes trop lent, la grille se refermera et vous devrez recommencer la manœuvre). À présent, poursuivez votre chemin en traversant le pont. Débarrassez-vous du garde qui vous attend au sommet puis actionnez le levier à gauche et entrez emprunter à nouveau le pont. Atteignez le niveau supérieur **(POP27)**. Poussez la caisse et juste après la scène cinématique, courez dans la cour. Deux archers vous guettent dans les parages. Le premier se trouve à droite et le second à l'opposé en hauteur. Évitez les flèches de votre premier assaillant et utilisez votre épée pour l'éliminer. Retournez-vous, bandez votre arc puis visez la sentinelle en hauteur. Vos deux ennemis hors d'état de nuire, allez ramasser **la potion bleue**.

Retournez vers l'entrée où vous êtes arrivé. Déplacez la caisse qui se situe sur votre gauche et placez-la à l'intérieur de l'entrée. Le mur va s'abaisser, vous laissant ainsi accès à un nouveau passage. Montez sur les rampes de gauche pour atteindre le sommet de la plate-forme. La grille va se refermer dès que vous mettrez pied à terre. Marchez sur le pont puis tournez vers la gauche. Vous allez apercevoir deux fenêtres. Un garde fait ses rondes aux alentours. Attendez qu'il s'en aille pour courir et vous accrocher au rebord de

POP 32

la fenêtre **(POP28)**. Hissez-vous puis sortez votre épée pour éliminer votre adversaire. Franchissez la petite passerelle rapidement puis dans la pièce, ramassez **les flèches**. Traversez la fenêtre et tournez-vous à droite. Prenez votre élan, courez puis bondissez en direction de la corde pour vous y accrocher.

POP 33

Atteignez le balcon d'en face. Le corps de la sentinelle que vous aviez éliminée avec vos flèches gît à terre **(POP29)**. Récupérez **les flèches**. Passez par une première fenêtre puis continuez droit devant et allez au bord de la seconde fenêtre. Sautez en direction de la corde et hissez-vous au sommet afin d'atteindre une plate-forme. Une fois dessus, continuez de monter. En contrebas, vous pouvez apercevoir un pont et une sentinelle qui surveille les lieux **(POP30)**. Approchez-vous du bord et sautez dans sa direction. Dès que vous terminerez votre glissade sur le pont, sortez votre épée et éliminez votre assaillant. Pénétrez dans le sombre passage à droite pour y ramasser **une potion bleue**. Sortez de la pièce et entrez dans la grande salle circulaire. Suivez la scène cinématique puis dirigez-vous vers la bibliothèque de droite. Placez-vous face au livre qui dépasse et poussez-le (vous pivotez dans un passage secret). Poursuivez votre chemin, empruntez l'élévateur puis marchez sur la dalle pour ouvrir la porte. Dans la nouvelle salle où vous aboutirez, se trouve une porte fermée. Utilisez les caisses afin d'atteindre le passage au niveau supérieur **(POP31)**. Marchez sur la dalle, franchissez la porte puis gravissez l'escalier circulaire. Débarrassez-vous de votre ennemi puis ramassez **des flèches** et **une potion bleue**. Ouvrez la porte en marchant sur la dalle puis actionnez le levier sur votre droite **(POP32)**.

POP 34

POP 35

POP 36

POP 37

POP 38

Montez sur la passerelle qui vous mènera vers la plate-forme à gauche. Sautez dessus puis scrutez l'horizon en vous retournant. Sur votre gauche un archer est immobile. Utilisez vos flèches et décochez-les dans sa direction **(POP33)**. Cela fait, montez à l'étage supérieur. Derrière la caisse qui vous bloque le passage, vous pouvez récupérer **une potion bleue**. Déplacez ensuite la caisse et continuez de monter. Approchez-vous du bord puis servez-vous de la corde pour atteindre la plate-forme d'en face. Sautez ensuite en direction de la chaîne afin de vous y accrocher. Montez jusqu'au sommet puis atteignez la plate-forme où gît le corps de l'ennemi abattu. Près du garde se trouve une porte fermée. Dirigez-vous à gauche et montez sur la corniche supérieure **(POP34)**. Récupérez **une potion de saut**. Retournez-vous et bondissez de plate-forme en plate-forme. Vous vous retrouverez au-dessus de la porte. Lorsque vous ne pourrez plus monter ni progresser, tournez-vous à droite. Trois petites plates-formes sont suspendues dans l'air. Grâce à la potion de saut, vous pourrez les atteindre. Bondissez en direction de la première **(POP35)** et récupérez **une potion bleue**.
Sautez en direction de la seconde plate-forme. À destination, regardez vers le haut et vous apercevrez un mécanisme. Faites un bond sur place et atteignez la planche de bois **(POP36)**. Sur votre gauche, à l'intérieur d'un renfoncement, se trouve une potion bleue. Récupérez-la si vous en avez besoin, sinon actionnez le levier. Après la scène cinématique, vous aboutirez dans une nouvelle salle. Descendez de l'élévateur et éliminez l'ennemi présent. Quittez ensuite les lieux en passant par le couloir...

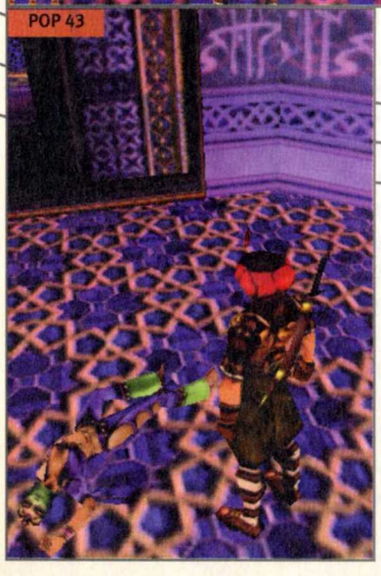
Le palais intérieur

Débarrassez-vous de votre assaillant puis traversez la porte. Arrivé au corridor, vous aurez le choix entre trois passages. Empruntez celui qui vous fait face en gravissant le bloc de pierre. Au sommet, tournez à droite et avancez. Maintenant, soyez extrêmement rapide ! Marchez sur la dalle à gauche, retournez-vous et courez pour vous laisser tomber à l'étage inférieur par le rebord de droite puis à nouveau, retournez-vous. Longez le mur et marchez sur la dalle. Évitez les lames puis dirigez-vous vers le passage à droite. Arrêtez-vous de la sortie de la salle aux piliers. Un hachoir va s'abaisser. Attendez qu'il remonte puis précipitez-vous pour monter l'escalier puis bondissez vers la corde pour vous y accrocher. Atteignez la plate-forme d'en face avant que la grille ne se referme. Les deux dalles permettent d'ouvrir les grilles de cette pièce. Si vous n'êtes pas assez rapide, il faudra recommencer la manœuvre. Lorsque vous serez de l'autre côté, hissez-vous vers la plate-forme supérieure en vous aidant de la corde. Poursuivez votre chemin en évitant les dalles piégées, puis éliminez le garde. Prenez votre élan et balancez-vous avec la corde pour atteindre la corniche d'en face. Récupérez **une potion bleue** sur votre droite puis continuez votre progression par la gauche. Vous allez tomber à un étage inférieur et vous n'aurez que dix secondes pour échapper à une mort certaine. Poussez le bloc de mur mobile se situant à votre opposé. Dans la nouvelle pièce, dirigez-vous à gauche puis atteignez l'étage supérieur à l'aide des rebords du mur. Empruntez le passage de gauche puis actionnez le levier **(POP37)**.
Rebroussez chemin, passez par l'escalier puis marchez sur la dalle. Traversez

la grille et rendez-vous au bord de la plate-forme. Regardez en contrebas et vous verrez un bassin d'eau. Laissez-vous tomber dans sa direction puis refaites surface. Empruntez le passage sur votre gauche et débarrassez-vous du garde puis franchissez la grille. Vous avez terminé ce niveau...

La sortie du palais

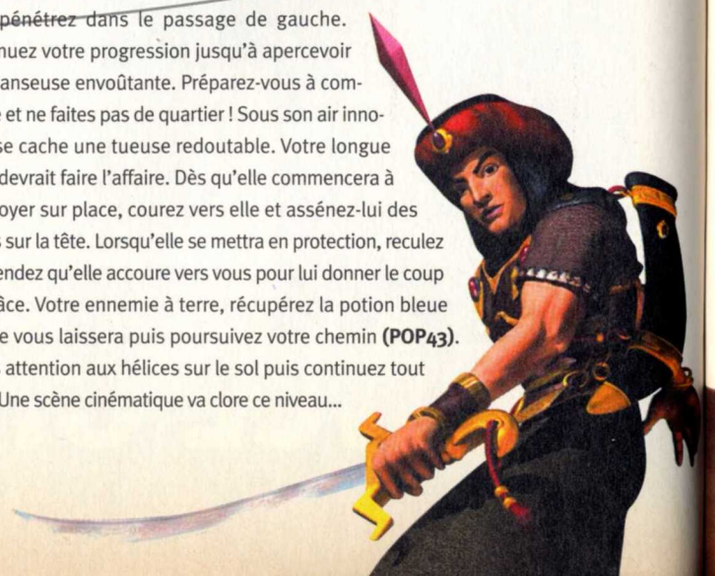
Descendez l'escalier et laissez-vous tomber de la plate-forme. Contournez ensuite la pagode centrale en passant par la gauche. Plongez dans l'eau puis refaites surface sur la rive d'à côté. Longez le rebord de gauche et récupérez **des flèches**. Retournez-vous et avancez tout droit. Au loin sur un balcon, vous apercevrez un archer. Restez à bonne distance et décochez-lui vos flèches. Votre ennemi abattu, vous pouvez sans risque pénétrer par le passage. Tournez à droite et allez pousser la fraction de mur mobile (cela fera apparaître une corde dans une pièce voisine). Approchez-vous du moine pour qu'il vous parle. Poursuivez votre chemin en vous accroupissant et collectez sur votre droite **une potion bleue**. Prenez votre élan et accrochez-vous à la corde. Dès le premier balancement, relâchez la touche "ALT" pour vous agripper au rebord de la plate-forme d'en face. Déplacez-vous latéralement par la gauche ou par la droite et dès que vous serez hors de portée des pointes, hissez-vous. Bondissez ensuite en direction du seul passage accessible. Suivez le parcours et lorsque vous verrez une grille fermée sur votre gauche, gravissez la plate-forme à droite. Préparez-vous à combattre un premier puis un deuxième ennemi. Vos adversaires éliminés, atteignez la pièce supérieure et récupérez **les doubles lames de l'assassin (POP38)**.



Actionnez le levier puis retournez vers la grille. Marchez sur la dalle pour l'ouvrir et traversez le passage. Pénétrez dans la petite pièce située à gauche du moine, puis approchez-vous du socle (il va s'ouvrir automatiquement). Si vous le souhaitez, vous pouvez changer vos flèches normales en flèches enflammées. Pour cela, il vous suffit d'appuyer sur la touche "Action" en étant près du socle. Il faut savoir que cette magie n'est que temporaire. Si vous n'utilisez pas vos flèches, au bout d'un certain temps elles redeviendront normales **(POP39)**. Montez par la corde puis récupérez des flèches au sommet. Retournez à l'extérieur et atteignez la pagode centrale. De là, plongez dans le bassin d'eau. Suivez le chemin et à l'intersection, empruntez l'un des tunnels de gauche ou de droite. Refaites surface et mettez pied à terre. Entrez dans la seule salle accessible. Trois interrupteurs (rouge, bleu et vert) sont présents à même le sol **(POP40)**. Marchez sur l'interrupteur bleu (cela va ouvrir une grille dans la salle voisine). Sortez de la pièce et entrez dans la nouvelle salle à l'opposé. Faites pivoter la torche de droite puis passez la porte. Débarrassez-vous du garde et si vous en avez besoin, récupérez **la potion bleue** qu'il vous laissera. Gravissez le petit mur puis collectez des flèches supplémentaires. Poursuivez votre chemin, montez sur le socle central et atteignez le passage du plafond. Sur le sol, différentes dalles sont visibles, faites attention de ne pas marcher dessus. Passez dans la pièce voisine. Un grillage avec une sentinelle vous bloque le passage de gauche. Empruntez l'issue à droite. Approchez-vous du bord de la plate-forme et regardez en contrebas. De là où vous êtes, vous pouvez apercevoir deux gardes. À l'aide de vos flèches, prenez-les pour cible. Rebroussez chemin afin d'entrer à nouveau dans la pièce des interrupteurs. Marchez sur celui de couleur rouge. Sortez de la pièce et pénétrez dans la salle à droite. Montez sur la plate-forme supérieure puis laissez-vous tomber dans la salle en contrebas. Attention, des pointes sont cachées dans l'ombre. Contournez-les en longeant le mur de gauche puis poursuivez votre parcours jusqu'au balcon où se trouvent les deux ennemis que vous venez d'abattre. Allez à droite et marchez sur la dalle pour faire apparaître une passerelle **(POP41)**.

Traversez-la puis atteignez la fenêtre supérieure à gauche. Prenez ensuite votre élan pour bondir en direction de la plate-forme d'en face. Entrez dans la salle et débarrassez-vous du garde près de la grille. Récupérez **la potion bleue** qu'il vous laissera. Marchez sur la dalle pour ouvrir la grille, puis retournez en direction de la salle des interrupteurs. Une nouvelle grille vous empêche de poursuivre votre chemin, qu'à cela ne tienne ! Montez sur l'élévateur situé dans la salle de droite. À destination, quittez l'ascenseur et longez le couloir. Aidez-vous de la corde afin d'atteindre la plate-forme d'en face. En arrivant dans la salle circulaire, vous verrez en contrebas la pièce des interrupteurs. Placez-vous derrière l'urne d'or et poussez-la **(POP42)**.

Celle-ci va s'écraser sur l'interrupteur bleu. Quittez la pièce et une fois sur la plate-forme, regardez en contrebas. Laissez-vous tomber dans le bassin d'eau puis refaites surface et entrez dans la salle des interrupteurs. Marchez sur la dalle verte, ressortez puis pénétrez dans le passage de gauche. Continuez votre progression jusqu'à apercevoir une danseuse envoûtante. Préparez-vous à combattre et ne faites pas de quartier ! Sous son air innocent se cache une tueuse redoutable. Votre longue épée devrait faire l'affaire. Dès qu'elle commencera à tournoyer sur place, courez vers elle et assénez-lui des coups sur la tête. Lorsqu'elle se mettra en protection, reculez et attendez qu'elle accoure vers vous pour lui donner le coup de grâce. Votre ennemie à terre, récupérez la potion bleue qu'elle vous laissera puis poursuivez votre chemin **(POP43)**. Faites attention aux hélices sur le sol puis continuez tout droit. Une scène cinématique va clore ce niveau...



LES TOITS

Allez à gauche et traversez le pont. Débarrassez-vous de l'ennemi présent, ramassez **la potion bleue** puis continuez à gauche. Descendez l'escalier en faisant attention à ne pas vous faire décapiter par une lame. En vous approchant de la sortie, un garde va abaisser une grille. Tournez à gauche puis atteignez la fenêtre. Laissez-vous tomber par la droite et suivez le parcours. Éliminez le garde puis longez la plate-forme. Sautez par-dessus la dalle mobile. Dirigez-vous à droite et marchez sur la plaque à même le sol (des fenêtres vont s'ouvrir sur votre gauche). Empruntez cette issue puis atteignez la plate-forme où se tient un garde. Après l'avoir éliminé, servez-vous de la corde afin de poursuivre votre chemin. Contournez la tour de verre par la droite puis regardez en contrebas. Vous apercevez une petite corniche. Prenez de l'élan et sautez pour l'atteindre. Gravissez l'escalier circulaire et au sommet allez récupérez **une potion verte**. Vous obtenez une potion d'énergie supplémentaire. Continuez par la droite et montez l'escalier. Passez par la fenêtre puis sautez en contrebas à gauche. Marchez sur la dalle puis franchissez à nouveau l'une des fenêtres ouvertes. Passez sous l'arc puis allez récupérer une potion bleue sur votre droite **(POP44)**. Atteignez ensuite la fenêtre juste au-dessus de votre tête (attention aux dalles mobiles). Avancez sur le bord de celle-ci et regardez en contrebas. Un archer surveille les lieux. Prenez-le comme cible avec vos flèches. Poursuivez votre chemin et juste après la scène cinématique, montez sur le dernier rempart, près de la torche. Avec votre arc, visez le garde à gauche. Approchez-vous ensuite du bord puis bondissez en direction de la terrasse d'en face. En prenant de l'élan, tournez à gauche afin d'atteindre la petite corniche.

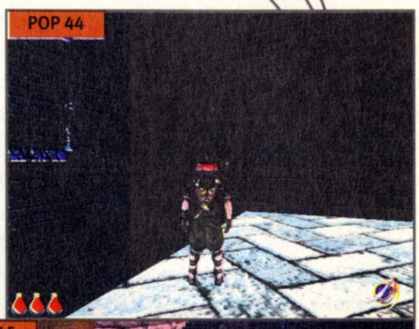
À présent, accrochez-vous à la chaîne puis descendez. Passez dans la salle suivante et gravissez l'escalier de droite. Au sommet, marchez sur la dalle. Laissez-vous tomber puis continuez par la gauche. Dans la salle où vous aboutirez, déplacez la caisse en direction du mur de droite et utilisez celle-ci afin d'atteindre le niveau supérieur. Contournez la tour par la gauche et entrez par le passage. Prenez votre élan et sautez par-dessus les piques, puis accroupissez-vous pour avancer droit devant puis à droite. Marchez enfin sur la dalle. Un passage en hauteur vous est maintenant accessible par la droite, atteignez-le. Allez au bord de la plate-forme puis agrippez-vous à celle qui se situe juste au-dessus. Hissez-vous pour y monter. Ne prenez pas la potion verte ! C'est du poison. Retournez-vous, sautez vers la plate-forme d'en face et continuez par la gauche. Servez-vous de la corde afin de poursuivre votre chemin, puis sautez en direction du balcon à droite. Poursuivez votre chemin en descendant les escaliers. Avant la dernière marche, faites un bond pour éviter les piques. Traversez le pont et lorsque vous serez entre les quatre colonnes, tournez-vous à gauche puis laissez-vous tomber. Débarrassez-vous du soldat à gauche puis atteignez la plate-forme où il se tenait **(POP45)**. Montez par l'escalier puis marchez sur la dalle à même le sol **(POP46)**.

Rebroussez chemin et rendez-vous derrière l'escalier. Marchez sur la dalle pour ouvrir la grille puis entrez et avancez à gauche. Un vieil homme va vous attaquer. Sortez votre épée et achevez-le. Empruntez le couloir de gauche et montez sur l'élévateur. Tournez ensuite à gauche puis sortez. Poursuivez votre chemin toujours par la gauche et entrez dans la nouvelle salle (attention aux piques juste à l'entrée). Traversez le pont, continuez par la droite, descendez les escaliers puis sautez rapidement avant les dernières marches. Cela vous évitera une chute mortelle. Poursuivez votre chemin et rendez-vous à l'extérieur. Prenez votre élan puis bondissez vers le bassin d'eau. Continuez votre progression et aidez-vous de la corde pour atteindre la plate-forme centrale où vous attend un assassin. Éliminez-le et atteignez le balcon situé à l'opposé de l'entrée où vous êtes arrivé. Il ne vous reste plus qu'à sortir par la porte à droite.

LES RUES ET LES QUAIS

Montez tout de suite sur la caisse à droite puis atteignez la plate-forme supérieure (inutile de vous battre contre vos deux ennemis, ils ne vous donneront pas d'options). Longez la bâtisse et en prenant votre élan, bondissez sur la plate-forme d'en face (attention à la planche mobile). Continuez d'avancer, tournez vers la gauche et marchez sur la partie haute du mur étroit. Poursuivez votre chemin en évitant les piques **(POP47)**, puis les dalles piégées. Lorsque vous arriverez au niveau de la flamme, tournez à gauche puis ramassez **des flèches**. Retournez-vous puis sautez en direction du toit en contrebas. Laissez-vous ensuite tomber. Sur votre droite se trouve une fontaine et derrière celle-ci deux grilles fermées. Empruntez la ruelle de gauche. Toujours sur votre gauche dans un renfoncement, vous apercevrez un amas de caisses. Tirez la plus grande pour récupérer **une potion grise** qui vous permettra de vous transformer momentanément en bandit **(POP48)**.

POP 44



POP 45

POP 46

POP 47

POP 48

Poursuivez votre chemin. Un premier ennemi est immobile sur votre droite. Passez par la ruelle de gauche. Deux autres gaillards patrouillent dans cette cour. Dirigez-vous à droite et entrez dans l'habitat. Ramassez la potion de soins puis récupérez sur la table une clé. Vous avez à présent repris votre appa-

POP 49

rence. Franchissez la fenêtre et débarrassez-vous de votre adversaire. Retournez à la fontaine puis utilisez votre clé dans la serrure **(POP49)**. Maintenant que les grilles sont ouvertes, vous pouvez poursuivre votre route par le passage de gauche (celui de droite vous mène à une potion empoisonnée). Longez le couloir jusqu'à la sortie. Plusieurs projectiles sont activés. En faisant attention, laissez-vous tomber en contrebas puis éliminez le vieil homme. Dirigez-vous ensuite vers la petite grille à même le sol et soulevez-la **(POP50)**. Descendez ensuite dans le souterrain.

Longez le tunnel, tournez à gauche, avancez lentement et attendez que les piques qui sortent du mur se rétractent pour franchir rapidement l'obstacle. Sautez ensuite au-dessus du trou. Une fois de l'autre côté, en reculant, laissez-vous tomber en vous accrochant au rebord. Dès que les piques ne seront plus visibles, lâchez tout afin d'aboutir au niveau inférieur. Marchez jusqu'au bord de la pente puis à l'aide de votre arc, décochez des flèches en direction de la créature. Continuez votre progression. Cela serait peine perdue de franchir les piques placées dans l'eau, car de là où vous êtes, la distance est trop grande. Approchez-vous du bord puis retournez-vous. Un passage est accessible en hauteur. Montez, retournez-vous puis, en prenant votre élan, sautez pour vous accrocher à la liane. Balancez-vous et atteignez l'issue d'en face. Agrippez-vous au rebord du mur de droite puis montez. Traversez dès que possible la série de piques et utilisez la perche pour remonter. Au sommet, sortez du couloir pour aboutir aux quais. Après votre petite chute, continuez tout droit puis tournez à gauche. Arrivé au mur, tournez encore à gauche, franchissez le petit passage étroit et allez récupérer des flèches près d'une table. Retournez-vous puis continuez tout droit. Contournez la bâtisse et vous apercevrez son entrée sur votre droite. À l'intérieur se trouve un vieil homme. N'y pénétrez pas tout de suite. Courez droit devant puis montez sur la plate-forme de gauche. Continuez de monter et tournez-vous à droite. En poursuivant votre chemin, vous verrez sur votre droite l'entrée de la tour de pierre. Avant d'y aller, laissez-vous tomber sur la plate-forme juste en contrebas à gauche. Traversez le petit pont puis dirigez-vous à gauche. Regardez vers le plafond. Une issue est accessible **(POP51)**. Empruntez-la et une fois dans la chambre, récupérez **une potion verte**. À présent, rebroussez chemin et pénétrez à l'entrée de la bâtisse où se trouve le vieil homme. Sur la table, récupérez la flûte **(POP52)** puis sortez. Maintenant, remontez jusqu'à l'entrée de la tour de pierre.

Devant l'entrée, regardez en contrebas. De la hauteur où vous êtes, une chute serait mortelle. Sautez en direction de la plate-forme de pierre. Avancez lentement vers le bord puis regardez en bas à droite. Une seconde plate-forme est accessible. Atteignez-la puis laissez-vous tomber dans la salle en vous agrippant au rebord de celle-ci. Descendez dans le tunnel en passant par le trou au sol. Poursuivez votre chemin en faisant attention aux planches mobiles. Une créature est présente dans un bassin d'eau. Débarrassez-vous d'elle et empruntez le passage à droite. Devant le gouffre, marchez sur le rebord du mur de gauche puis continuez d'avancer par la droite. Récupérez **une potion bleue** dans un renfoncement puis progressez jusqu'au bout du tunnel. Une corde se trouve à même le sol. Approchez-vous d'elle et appuyez sur la touche "Action". Le prince utilisera alors sa flûte pour rendre la corde rigide **(POP53)**. Il ne vous reste plus qu'à monter. Au loin, vous pouvez apercevoir un dirigeable. Une petit maison se situe à droite. Entrez à l'intérieur puis collectez **une potion jaune.** Retournez sur les quais puis allez en direction du dirigeable. Un énorme monstre vous attend ! Utilisez votre arme "les doubles lames de l'assassin" et vous en viendrez facilement à bout **(POP54)**. Partez en direction du dirigeable en sautant de plate-forme en plate-forme. Gravissez le mur puis en vue du bateau, ignorez les gardes et sautez dans l'eau. Nagez jusqu'au quai. Remontez à la surface, traversez la porte et vous passerez au niveau suivant, juste après la scène cinématique.

LE NIVEAU INFÉRIEUR DU DIRIGEABLE

Voici un niveau qui va tester votre habileté, votre patience et votre dextérité. Vous allez faire une série d'escalades, de sauts et de combats afin d'atteindre le haut du dirigeable. Commencez par vous hisser à l'aide de la corde. Atteignez la plate-forme puis approchez-vous du jeune homme. À l'aide des caisses, montez par l'issue au plafond et débarrassez-vous de votre assaillant. Continuez votre progression en atteignant la plate-forme supérieure. Poursuivez votre chemin par la droite. Sautez sur la passerelle de bois en contrebas, puis poursuivez votre parcours. En arrivant sur la plate-forme où se trouvent plusieurs caisses, montez sur la première caisse à droite puis atteignez le tapis roulant. Courez jusqu'à l'extrémité opposée et sautez vers la plate-forme en contrebas. Récupérez **des flèches** puis rebroussez chemin jusqu'à l'amas de caisses. Atteignez la dernière caisse suspendue dans les airs. Tournez à droite puis montez sur la poutre de béton. Pivotez à gauche et éliminez la sentinelle. Marchez sur la dalle et pénétrez dans la pièce qui s'est ouverte. Approchez-vous du jeune homme puis allez récupérer **une potion bleue**. Quittez les lieux

POP 55

POP 56

POP 57

POP 58

POP 59

POP 60

par la fenêtre. Sautez en direction de la plate-forme inférieure et continuez par la droite. À l'aide de la corde, hissez-vous à l'étage du haut. Bondissez sur la plate-forme d'en face. Servez-vous des caisses afin de vous retrouver devant un passage bloqué par des barres métalliques. Montez sur le balcon puis ramassez **des flèches** à même le sol. Redescendez par les caisses et pivotez à gauche. Atteignez la plate-forme où se trouve une nouvelle corde **(POP55)**.

Hissez-vous puis empruntez le passage. Vous êtes maintenant de l'autre côté des barres métalliques. Prenez votre élan, courez et sautez vers la corde à droite. Continuez de monter puis parcourez la passerelle. Débarrassez-vous de votre ennemi et montez au niveau supérieur par la plate-forme sur votre gauche. Laissez-vous tomber dans la salle des mécanismes et marchez sur la dalle. Rebroussez chemin puis traversez la passerelle de droite. Continuez de monter à l'aide des différentes caisses. Si vous avez besoin d'énergie, parcourez la plate-forme circulaire et jouez à l'équilibriste pour récupérer **la potion bleue**. Dans le cas contraire, utilisez les caisses afin de monter sur la plate-forme mobile **(POP56)**.

Dès que vous le pourrez, montez sur la passerelle de droite et longez-la (attention à la guillotine). Continuez par les plates-formes de gauche puis sautez sur la caisse. Une cinématique vous montre un système de balançoire. Votre objectif est d'arriver rapidement sur la caisse qui se situe à l'opposé. Pour cela, sautez sur la plate-forme, dirigez-vous à gauche et bondissez sur la caisse. Prenez votre élan puis sautez vers la plate-forme en hauteur. Continuez votre progression par la droite. Attendez le moment opportun pour montez sur l'un des élévateurs. Cela fait, pivotez à droite puis, dès que vous apercevrez une plate-forme accessible, sautez dans sa direction. Si vous tardez trop, vous serez littéralement aplati par le plafond. Hissez-vous à l'aide de la corde à gauche puis pénétrez dans le passage. Faites face à la porte fermée. Montez à l'étage supérieur puis sortez par la fenêtre. Atteignez la plate-forme mobile à l'aide de la corde. Un garde vous guette sur la droite. Sautez sur la plate-forme en contrebas puis à l'aide de vos flèches, prenez-le pour cible. Votre ennemi à terre, dirigez-vous à gauche. Sautez vers la corde et balancez-vous pour aboutir dans la maison. À l'intérieur, récupérez des flèches. Maintenant, rebroussez chemin et montez sur la plate-forme où se trouve le corps du garde que vous venez d'abattre (si vous avez besoin d'une potion de soins, marchez sur la dalle en contrebas et vous pourrez en collecter une). Poursuivez votre chemin puis, à l'intérieur de l'abri, empruntez la sortie de droite. Approchez-vous du bord, puis bandez votre arc et tirez en direction du garde en bas à droite. Laissez-vous tomber sur la plate-forme à gauche puis atteignez l'abri en hauteur, toujours à gauche. Marchez sur la dalle et récupérez **une potion rouge (POP57)**.

Quittez l'abri et continuez votre progression en sautant vers la plate-forme au loin. Une fois dessus, en pivotant à droite, vous pourrez voir en contrebas **une potion violette**. Allez la récupérer puis remontez sur la plate-forme où se trouve le corps de votre ennemi. À l'aide de la corde, hissez-vous au niveau supérieur. Tournez à gauche puis avec vos flèches, éliminez la sentinelle en hauteur. Poursuivez votre chemin et pénétrez dans la tour. Gravissez les marches de l'escalier jusqu'à la sortie où vous tournerez à droite pour aller actionner un levier. Continuez par la droite, ramassez **une potion bleue** puis franchissez le petit pont. Débarrassez-vous de votre assaillant. Atteignez la caisse puis servez-vous de la corde pour vous hisser vers la plate-forme supérieure. À présent, dirigez-vous vers le garde en utilisant les différentes passerelles. Arrivé sur la grande caisse, ne tardez pas trop longtemps dessus, au risque qu'elle ne s'abaisse. Éliminez votre ennemi et un nouvel adversaire fera son apparition sur votre droite **(POP58)**.

Ne vous préoccupez pas des dalles ni du levier. Placez-vous sur la planche de bois, puis sautez en direction de la plate-forme où se tient le garde. Courez vers l'élévateur sans vous soucier de votre ennemi. Au sommet, montez sur un deuxième élévateur. Quittez la tour puis laissez-vous tomber sur la plate-forme. En avançant, vous atterrirez au niveau inférieur. Empruntez la plate-forme mobile et lorsque vous atteindrez l'autre bord, poursuivez par la gauche. Courez sur le tapis roulant puis, dès que la guillotine commencera à remonter, bondissez vers la plate-forme d'en face. Atteignez l'élévateur sur votre droite. Continuez de monter puis en utilisant les barres métalliques propulsez-vous vers la plate-forme d'en face. Tournez à droite, prenez votre élan puis sautez vers la corde. Balancez-vous en attendant l'arrivée d'une passerelle mobile et dès que possible, atteignez-la. À destination, tournez à gauche et attendez d'apercevoir une plaque mobile en contrebas pour y descendre. Marchez sur la seconde plaque dès que possible **(POP59)** puis montez à l'étage supérieur.

Pénétrez dans la tour sur votre gauche puis actionnez le levier. Montez sur l'élévateur qui va apparaître et sortez par la fenêtre. Poursuivez votre chemin par la passerelle de gauche. Allez jusqu'au bout puis laissez-vous tomber sur la plate-forme en contrebas. Pivotez à gauche et dès que vous le pourrez, franchissez les obstacles de caisses. Tournez rapidement à droite puis traversez le passage. Une fois sur la plate-forme, retournez-vous et laissez-vous tomber en contrebas. Passez une première guillotine, sautez par-dessus la planche

LE NIVEAU SUPÉRIEUR DU DIRIGEABLE

Sortez de l'ascenseur et empruntez l'escalier. Traversez le pont, puis allez ramasser une clé dans le bassin d'eau **(POP61)**. Retournez-vous et passez par le passage de droite. Utilisez la clé sur la serrure puis entrez rapidement dans la salle. Accroupissez-vous et franchissez les statues mouvantes. Un garde vous attend dans la pièce suivante. Courez sur la première dalle et sautez par-dessus la deuxième (de cette façon, la grille restera ouverte). Longez le couloir et dans la salle où vous aboutirez, ramassez sur votre gauche **une Lance (POP62)**. Pénétrez dans la salle suivante, débarrassez-vous du garde puis en vous accroupissant, traversez la pièce suivante. Atteignez la plate-forme en contrebas et continuez tout droit. Actionnez le levier. Un bras mécanique va pousser une caisse. Prenez votre élan et dès que la caisse tombera dans le vide, courez puis sautez pour vous accrocher au bras mécanique. Hissez-vous puis gravissez le mur. Sortez par le passage à droite. Sur le pont, collectez **une potion bleue** et poursuivez votre chemin. En longeant un couloir, vous atterrirez à un étage inférieur. Dirigez-vous vers la dalle et marchez dessus. Traversez le passage puis laissez-vous tomber de la trappe. Vous êtes de nouveau en plein air. Sautez vers la plate-forme en contrebas et faites mordre la poussière à votre adversaire. Récupérez **la potion bleue** qu'il vous laisse. Descendez à l'aide des deux petites planches puis bondissez vers la plate-forme de droite (attention à l'archer qui vous prendra pour cible). Dès que la caisse mobile vous le permettra, longez la plate-forme jusqu'à son extrémité, puis laissez-vous tomber. Descendez par le trou et poursuivez votre chemin afin d'arriver jusqu'à l'archer. Débarrassez-vous de lui et vous pourrez récupérer son **Arc**.

Ramassez **les flèches** et avancez sur le bord de la plate-forme de gauche. Regardez en contrebas puis aidez-vous de la caisse mobile pour atteindre les plaques de béton. Continuez de monter jusqu'au sommet (faites attention aux dalles mobiles). Montez sur la caisse et hissez-vous par le passage du plafond. Une hélice tranchante est en activité. Accroupissez-vous et regardez vers le haut pour apercevoir une issue. Placez-vous en dessous et dès que possible, empruntez le passage. Retournez-vous et avancez sur le tapis roulant. Évitez les deux guillotines pour atteindre l'étage inférieur. Sortez par la droite, longez le couloir puis arrivé au terrain vert, dirigez-vous à gauche (vous n'êtes pas obligé de vous mesurer au gardien de ce lieu). Approchez-vous du bassin d'eau et montez sur les plates-formes supérieures. Allez récupérer **une potion de saut**. Tournez à droite puis sur place afin de vous accrocher à la plate-forme du dessus. Hissez-vous et marchez sur la dalle **(POP63)**. Bondissez à présent sur la plate-forme d'en face. Avancez jusqu'au bout, puis sautez pour monter à l'étage supérieur. Dirigez-vous à gauche et sautez vers la petite corniche d'en face. Retournez-vous et descendez sur la passerelle en contrebas. Marchez sur la dalle puis rebroussez chemin pour atteindre le pont-levis qui s'est abaissé. Traversez le pont et sautez vers la plate-forme suivante. Continuez de monter puis marchez sur la dalle. Un élévateur fait son apparition. Redescendez et bondissez à nouveau sur le pont. Montez sur l'élévateur.

Le sommet atteint, utilisez la corde pour vous hisser vers le toit. Poursuivez votre chemin jusqu'à une salle circulaire. Sautez en direction du passage en hauteur situé à gauche, puis longez le couloir. Vous arriverez dans la chambre des marteaux. Évitez de vous faire écraser et continuez votre progression. Descendez par le trou à gauche et allez parler à l'individu présent. Marchez sur la dalle puis entrez dans la pièce suivante. Déplacez la caisse afin de boucher le conduit à même le sol. Actionnez ensuite le levier. Retournez-vous puis montez rapidement sur l'élévateur. Lorsque vous atteindrez le sommet, éliminez le garde. Traversez le pont puis sautez vers la plate-forme circulaire. Dirigez-vous vers la première passerelle à droite, retournez-vous puis montez sur le toit supérieur. Une catapulte est présente avec deux dalles mobile puis franchissez la seconde guillotine. Continuez en grimpant sur la plate-forme supérieure à gauche. Faites attention à la planche mobile, puis sautez en direction de l'hélice **(POP60)**.

Atteignez la plate-forme suivante puis aidez-vous de la caisse pour monter à l'étage supérieur. Marchez sur la dalle et pénétrez par le passage. Éliminez le dernier adversaire puis actionnez le levier. Cette action va faire pivoter une partie de la salle et du coup, vous allez perdre toutes vos armes. Continuez droit devant et montez sur la colonne. Poursuivez votre chemin, toujours en montant de plate-forme en plate-forme et vous atteindrez un élévateur. Empruntez-le puis sortez par la fenêtre et laissez-vous tomber en contrebas. Longez la passerelle jusqu'à l'ascenseur. Vous avez terminé ce niveau...

à même le sol. Marchez sur la première dalle (la catapulte fera une rotation vers la tour). À présent, placez-vous sur la catapulte et vous serez propulsé plus haut. En vous aidant des plates-formes, montez jusqu'au sommet. Vous avez terminé ce niveau...

LE SOMMET DU DIRIGEABLE

Tournez à gauche puis escaladez le mur. Dirigez-vous à droite. Une passerelle est accessible sur votre gauche et vous donne accès à une corde. Courez et accrochez-vous à elle avant que le plancher ne s'effondre. Ignorez le garde, il n'est pas nécessaire de l'éliminer. Balancez-vous vers la plate-forme centrale. Le sol va s'ouvrir sous vos pieds et vous tomberez en contrebas sur une petite corniche. Bondissez sur la corde puis hissez-vous jusqu'au sommet. Atteignez ensuite les poutres supérieures afin de vous retrouver dans une pièce avec une dalle sur le sol. Marchez dessus et préparez-vous à combattre une première fois Rugnor **(POP64).** Votre adversaire hors d'état de nuire, il s'ensuivra une scène cinématique qui vous emmènera au niveau suivant...

LES RUINES FLOTTANTES

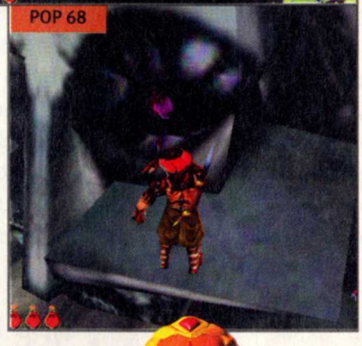
Après votre chute vertigineuse, refaites surface et montez sur le bord du bassin. Avec vos flèches, prenez la créature pour cible. Vous pouvez également la combattre à l'arme blanche, c'est à vous de voir. Si vous décidez de choisir la seconde option, restez sur la petite corniche en contrebas de la plate-forme où se trouve votre ennemi et donnez des coups de lance pour l'atteindre (elle ne pourra pas vous toucher à cette distance). Poursuivez votre chemin par la gauche puis montez. Traversez le pont qui apparaîtra au fur et à mesure que vous avancerez et lorsque vous arriverez au bord, sautez rapidement sur la corniche d'en face. Dirigez-vous à gauche puis montez sur les élévateurs. Atteignez la plate-forme supérieure et courez rapidement à droite afin de sauter vers la corde. Bondissez vers la barre métallique puis balancez-vous pour monter sur la plaque mobile. Atteignez la longue plate-forme de droite en vous aidant de la corde et des plaques mobiles. Poursuivez votre chemin par la droite jusqu'au rebord. Sur la corniche qui vous fait face, vous trouverez une **potion bleue**, juste derrière le pilier. Une fois que vous l'aurez ramassée, rebroussez chemin puis sautez vers la plate-forme de gauche. Atteignez le centre en faisant attention au sol mobile. Tournez ensuite à gauche et passez par la fenêtre. À l'aide des différentes plates-formes, atteignez le sommet puis passez par le passage à gauche. Accrochez-vous à une première barre métallique, balancez-vous vers la corniche d'en face. Atteignez une deuxième puis une troisième barre et enfin atterrissez sur la plate-forme d'en face. Un monstre vous attend au bout des marches. Montrez-lui vos talents de guerrier, récupérez **la potion bleue** qu'il vous laissera et poursuivez votre chemin. Montez sur l'élévateur et atteignez l'étage supérieur. Accrochez-vous rapidement à la barre métallique, balancez-vous de l'autre côté puis courez jusqu'au bord et sautez sur la passerelle au loin (faites attention aux murs en mouvement). Continuez de monter par la droite. Sautez vers la plate-forme suivante puis courez rapidement et bondissez sur celle d'en face (trois blocs de murs sont en mouvement à ce niveau). Longez la passerelle puis laissez-vous tomber en contrebas **(POP65)**. Franchissez les blocs de murs mobiles puis descendez. Débarrassez-vous de la créature et continuez par la droite. Dévalez la pente puis sautez vers le bloc de béton. Continuez par la gauche, marchez sur la dalle et poursuivez votre chemin. Récupérez **une potion de saut**. Atteignez l'avant-dernière plate-forme située droit devant. Tournez à gauche puis sautez vers la corniche. Deux chemins vous sont accessibles. Celui de gauche vous permettra de collecter une potion de soins sur le toit d'une pagode et celui de droite mène à la sortie de ce niveau. Dirigez-vous à droite. En sautant de plate-forme en plate-forme, atteignez la corniche du niveau supérieur. Éliminez la créature présente puis sur votre droite, récupérez **des flèches**. Rebroussez chemin et servez-vous des élévateurs afin d'atteindre le sommet. Vous avez de nouveau le choix entre deux directions. L'une mène à une énorme statue de pierre et l'autre vers une plate-forme avec des éclairs foudroyants. Choisissez la direction des éclairs. Évitez les lames sur la plate-forme puis montez sur la roue circulaire. En faisant attention à la foudre, courez et sautez vers l'escalier de gauche qui donne accès à un bassin d'eau **(POP66)**. Plongez dans l'eau et vous serez téléporté vers un autre bassin. Refaites surface puis plongez de nouveau sous l'eau pour vous téléporter. À présent, vous avez accès à de nouvelles plates-formes. Montez sur le bord du bassin, sautez vers la plate-forme circulaire (ne vous faites pas toucher par la foudre) et bondissez rapidement en direction de la longue passerelle sur votre droite. Allez récupérer **la pierre précieuse (POP67)** puis continuez par la droite.

POP 65

POP 66

POP 67

POP 68



Atteignez la plate-forme supérieure puis montez sur le rebord droit. Regardez en contrebas pour apercevoir le bassin d'eau. Sautez dans

sa direction puis plongez pour vous téléporter. Refaites surface et empruntez l'escalier. Sautez sur la plate-forme circulaire puis sur la passerelle de droite. Évitez les lames puis direction la grande statue. En vous approchant d'elle, une de ses mains va bouger. Atteignez l'œil droit de la statue en gravissant les plates-formes à droite. Au sommet, utilisez la pierre précieuse sur l'orifice **(POP68)**.

Redescendez vers la main. Une scène cinématique vous montre "Iamasu" s'envolant dans les airs. Pénétrez dans le passage puis récupérez une épée. Débarrassez-vous du monstre et laissez-vous glisser en contrebas. Dirigez-vous vers la tour. Une créature patrouille devant l'entrée. Vous n'êtes pas obligé de l'affronter. Montez sur l'élévateur et une fois au sommet, passez par le plafond. Hissez-vous à l'aide de la corde puis montez au niveau supérieur. Grimpez sur le bloc de béton et utilisez la corde afin d'aboutir au sommet d'un moulin. Entrez dans la salle. Poussez la caisse vers la porte puis marchez sur la dalle. Un mécanisme magique va vous rétrécir pendant quelques secondes. Courez rapidement vers la corde sur votre gauche et hissez-vous. Vous devez atteindre la caisse que vous venez de pousser, afin de traverser le trou de la serrure. Lorsque vous atteindrez la roue circulaire, évitez les jets de flammes puis sautez vers la plate-forme en contrebas. Bondissez sur la caisse puis franchissez le trou de la serrure. Vous êtes maintenant à l'extérieur sous votre forme normale. Poursuivez votre chemin en vous déplaçant sur les différentes plates-formes. Au loin, vous apercevrez une potion verte. Descendez sur la plate-forme de droite, continuez d'avancer jusqu'à **l'autel magique dédié aux flèches (POP69)**.

Placez-vous face à elle, sélectionnez votre arc puis appuyez sur la touche "Action" de votre clavier. Vous obtiendrez une flèche magique. Elle vous permettra de prendre possession du corps de vos ennemis. Tournez-vous à gauche et avec votre flèche envoûtante, visez la sentinelle au loin. Lorsque vous serez dans son enveloppe charnelle, déplacez la caisse puis poussez-la vers la plate-forme en contrebas. Vous avez réintégré votre corps. Descendez puis poussez la caisse jusqu'à la colonne où se situe **la potion verte**. Il ne vous reste plus qu'à monter la récupérer. Retournez vers l'autel dédié aux flèches puis continuez de monter jusqu'à l'entrée de la forteresse. En pénétrant dans l'arène, des grilles vont se refermer derrière vous. Trois démons feront leur apparition. Vous n'êtes pas obligé de les affronter. Courez rapidement en direction de "Iamasu", la créature ailée **(POP70)**, puis chevauchez-la pour quitter ce lieu maudit.

LES FALAISES

Grimpez et sautez de corniche en corniche jusqu'à apercevoir une chute d'eau sur votre gauche. Pénétrez à l'intérieur puis ramassez **des flèches**. Sortez de la grotte et sautez vers la droite. Montez le plus haut possible et accrochez-vous à la corde juste au-dessus de votre tête **(POP71)**. Dirigez-vous à droite jusqu'à atteindre une corniche. Balancez-vous et atterrissez dessus. Poursuivez votre chemin, puis traversez le bloc de glace situé près de la porte (il s'agit d'un moine prisonnier de la glace). Continuez d'avancer jusqu'à l'entrée du temple. Avant d'y pénétrer, faites un petit tour dans la grotte située en hauteur à droite de l'entrée. Récupérez **un morceau de viande** puis rebroussez chemin afin d'entrer dans le temple. Dans le corridor aux trois passages, déposez le morceau de viande sur la dalle puis empruntez le chemin de droite. Débarrassez-vous du démon, récupérez sur votre gauche **la double lame de l'assassin**. Marchez sur la dalle puis utilisez une de vos flèches sur **l'autel de feu**. La magie n'est que temporaire, vous devez faire vite. Retournez-vous et sortez par le passage de droite. De nouveau dans le corridor, courez à droite et atteignez la corniche en contrebas. Continuez de descendre par la droite puis utilisez votre flèche anti-glace sur le moine emprisonné. Grâce à celui-ci, vous pourrez poursuivre votre parcours en franchissant la porte qu'il aura ouverte **(POP72)**.

POP 69

Avancez jusqu'à la plaque glaciale à même le sol. En tombant en contrebas, continuez de descendre pour aller récupérer **une potion violette**. Quittez la cave puis montez jusqu'à la dernière corniche (une petite flaque d'eau s'y trouve). Regardez à droite et vous apercevrez un petit rebord qui vous permettra de poursuivre votre chemin. Accrochez-vous à lui puis déplacez-vous vers la droite. Dès que possible, montez et atteignez une nouvelle corniche. Tournez à gauche puis accrochez-vous au rebord et hissez-vous lorsque vous le pourrez. En atteignant le sommet, vous verrez sur votre droite un pont délabré. Retournez-vous, prenez de l'élan puis courez et sautez vers la corde. Balancez-vous pour atterrir sur la corniche d'en face. Continuez par la gauche (attention à la plaque mobile) puis montez jusqu'au sommet. Dirigez-vous à gauche et évitez de marcher sur les plaques de neige. Elles dissimulent des crevasses qui vous seraient mortelles. Atteignez la corniche où

POP 70

POP 71

POP 72

POP 73

POP 74

se trouve un rat géant. Débarrassez-vous de lui puis continuez de monter. Devant la porte fermée, marchez sur la dalle dissimulée sous la neige, juste à droite de l'entrée **(POP73)**.

POP 75

Traversez le passage puis éliminez votre assaillant. Cela fait, tournez à gauche et entrez dans le temple. Une potion grise se trouve derrière une grille. Descendez par le trou à même le sol. Débarrassez-vous du rat géant puis visitez la grotte pour trouver **une potion verte**. Quittez les lieux en vous hissant à l'aide de la corde. Ramassez **la potion d'invisibilité** puis atteignez l'étage supérieur et passez par le trou en évitant la sentinelle. Sortez du temple puis franchissez rapidement le pont avant qu'il ne s'effondre. Traversez la grotte jusqu'au bassin d'eau. Un ennemi est présent mais si vous êtes invisible, il ne vous verra pas. Plongez dans l'eau et nagez vers la gauche. Refaites surface en montant sur la berge puis dirigez-vous à gauche. Marchez sur la dalle et passez par la porte ouverte. À l'intérieur, actionnez le levier. Sortez et empruntez la pente sur votre gauche.

POP 76

Continuez droit devant jusqu'à la barrière d'eau puis sautez en direction de la plate-forme d'en face. Poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre une salle avec cinq crânes. Deux interrupteurs sont accessibles sur le mur droit et gauche de la pièce. Actionnez-les puis affrontez le démon qui va apparaître **(POP74)**.

Appuyez de nouveau sur les interrupteurs puis pénétrez dans le passage. Actionnez le levier, récupérez **une potion d'apesanteur** puis retournez au bassin d'eau et plongez. Nagez vers la droite pour atteindre le mur (trois fenêtres se situent en contrebas). Montez dessus puis dirigez-vous tout à fait à gauche. Pivotez à droite et faites un bond pour atterrir sur l'une des corniches en contrebas. Montez jusqu'au sommet et débarrassez-vous de l'archer qui vous prend pour cible. Poursuivez votre chemin en montant. Plongez dans le courant d'eau. Celui-ci va vous emporter vers une chute vertigineuse. Dès que vous tomberez dans le vide, appuyez sur la touche du clavier qui vous permet de vous agripper (par défaut "ALT" ou "MAJ"). Hissez-vous sur le pont. Dirigez-vous à gauche et atteignez la corniche suivante. Accrochez-vous à la corde, puis déplacez-vous latéralement vers la droite. Arrivé au bout, laissez-vous tomber en contrebas. À l'aide de la corde, balancez-vous vers la corniche suivante. Continuez de monter en vous dirigeant vers la droite (déplacez-vous à l'aide des rebords). Sur la dernière corniche, lorsque vous ne pourrez plus avancer, prenez de l'élan et bondissez sur la plate-forme en contrebas. Continuez de monter et cette fois, dirigez-vous à gauche. Suspendu à un rebord, vous ne pourrez plus avancer. Laissez-vous tomber puis accrochez-vous tout de suite au rebord en contrebas. Continuez votre progression puis entrez dans le passage. Suivez le parcours et escaladez de nouveau les corniches. Vous arrivez enfin au sommet. Marchez sur la dalle et éliminez votre ennemi. Récupérez la potion de soins puis traversez la porte. Positionnez-vous sur la deuxième dalle et débarrassez-vous d'un second ennemi. Collectez la potion de soins puis actionnez **le levier (POP75)**. Le pont-levis s'est abaissé. Vous pouvez à présent le traverser et atteindre le temple solaire.

LE TEMPLE SOLAIRE

Sautez par-dessus la lave puis débarrassez-vous de la guerrière. Marchez sur l'interrupteur à gauche et une grille s'ouvrira momentanément. Vous devez trouver un objet pour le placer sur la dalle. Montez sur la plate-forme supérieure puis éliminez votre adversaire. Continuez à monter et poussez la caisse en contrebas. Maintenant, rebroussez chemin puis franchissez la grille ouverte (attention au piège). Pénétrez dans la pièce de gauche puis actionnez un levier. Avancez vers la grille et appuyez sur le bouton à droite. Entrez dans la salle puis sautez de plate-forme en plate-forme jusqu'au couloir suivant. Traversez le piège et tournez à gauche. Éliminez le démon puis prenez la direction de la porte. Une trappe vous fera tomber en contrebas...

LE TEMPLE LUNAIRE

Sortez du bassin d'eau et empruntez l'escalier. Montez sur les blocs de pierre puis bondissez en direction du passage. Longez le couloir et pénétrez dans la pièce sur votre gauche. Débarrassez-vous de la sentinelle puis récupérez **les flèches** qu'il vous laissera. Gravissez le mur et atteignez le trou du plafond. Poursuivez votre chemin en sautant vers la corniche d'en face. Accrochez-vous au rebord puis laissez-vous tomber en contrebas. Maintenez la touche "MAJ" ou "ALT" enfoncée pour éviter une chute mortelle. Hissez-vous sur la corniche puis dirigez-vous à droite afin de récupérer une potion de soins. Poursuivez votre chemin par la gauche. Bondissez sur la corniche, tournez à droite puis montez jusqu'au sommet. Sortez de la grotte, dirigez-vous à droite (attention au trou) puis atteignez l'étage supérieur. Marchez lentement en direction des piques, retournez-vous et montez par le passage du plafond. Sortez par le seul passage accessible, puis montez sur le bloc de pierre situé sur votre gauche. Prenez votre élan et sautez par-dessus le trou **(POP76)**. Débarrassez-vous de la guerrière puis allez collecter une potion de soins dans la pièce voisine. Utilisez vos flèches et abattez la sentinelle à droite, au fond

POP 77

POP 78

POP 79

de la salle. Prenez de l'élan puis sautez pour vous accrocher au rebord du mur. Déplacez-vous latéralement vers la gauche puis hissez-vous sur la plate-forme dès que possible. Traversez la pièce puis marchez sur la trappe (un mécanisme s'enclenche, faisant apparaître une tour au centre de la salle). Dirigez-vous vers le passage de droite et montez sur le bloc de pierre. Prenez votre élan puis sautez par-dessus le trou. Poursuivez votre chemin (vous aboutissez dans une salle avec plusieurs piques). Passez par le couloir de droite. Longez-le et entrez dans la pièce où se trouve **une potion bleue**, derrière une grille **(POP77)**.

Avancez en direction du trou, puis regardez en contrebas (deux barres métalliques sont accessibles). Approchez-vous lentement des piques par le côté gauche. Déplacez-vous latéralement jusqu'au centre puis laissez-vous tomber dans le trou en vous agrippant à la barre lors de votre chute. Balancez-vous et atteignez la corde. À présent hissez-vous jusqu'au sommet. Éliminez votre ennemi et récupérez **des flèches**. Poursuivez votre chemin puis collectez la potion de soins. Rebroussez chemin puis gravissez le rocher sur votre droite. Escaladez ensuite le mur puis actionnez le levier sur votre droite. Retournez-vous puis allez vous placer sur le côté gauche du trou. Agrippez-vous au rebord, laissez-vous tomber et de nouveau rattrapez-vous sur le rebord en contrebas. Hissez-vous pour monter sur la plate-forme. Vous êtes de retour dans la salle où se trouvait une potion bleue, derrière une grille. Quittez la pièce et partez à droite en direction du téléscope **(POP78)**.

Montez sur le téléscope, puis courez et sautez vers la plate-forme supérieure. Hissez-vous puis traversez le passage sur votre droite. Débarrassez-vous de l'archer à l'aide de vos flèches puis utilisez la corde afin d'atteindre la plate-forme opposée. De là où vous êtes, si vous décidez de descendre au niveau où se trouve le garde abattu, des piques vous empêcheront de passer. Tournez vers la gauche, puis positionnez-vous afin de sauter et vous agripper au rebord du mur. Cela fait, laissez-vous tomber puis accrochez-vous au mur en contrebas. Maintenant, hissez-vous. Empruntez le couloir sur votre gauche. Parcourez-le et entrez dans la pièce de droite. Déplacez la caisse et poussez-la dans la salle précédente. Placez-la près de la plate-forme supérieure la plus haute. Montez sur la caisse, grimpez sur la plate-forme puis escaladez le mur. Éliminez votre assaillant et poursuivez votre chemin. Allez actionner le levier situé sur le mur de droite. Un faisceau lumineux vient de s'activer **(POP79)**.

Retournez dans la salle où vous aviez abattu l'archer puis descendez en contrebas. Gravissez les escaliers en évitant les piques et continuez par la droite. Traversez la salle et empruntez la sortie à droite. Prenez de l'élan puis sautez par-dessus le trou. Escaladez le rocher et vous aboutirez dans la pièce où se trouve la tour aux faisceaux lumineux. Montez l'escalier puis allez actionner le levier (la tour pivote). Un nouveau passage s'est ouvert sur votre gauche, traversez-le. Longez le couloir et débarrassez-vous du démon (vous pouvez franchir le passage sans le combattre, si vous le souhaitez). Arrivé dans la nouvelle salle, escaladez le mur de gauche puis actionnez le levier. Un autre passage est accessible, empruntez-le. Prenez de l'élan puis sautez en direction de la corde **(POP80)** en évitant les piques (vous devrez atteindre le rebord en contrebas, dès le premier saut). Hissez-vous puis escaladez le mur par la gauche. Poursuivez votre chemin par la gauche et vous atteindrez une plate-forme circulaire. À gauche et à droite de celle-ci se trouvent deux grilles. L'une d'elles contient une potion de soins. Continuez tout droit. Montez l'escalier puis actionnez le levier. Retournez vers la plate-forme circulaire puis récupérez la potion de soins.

Rendez-vous au passage situé à l'opposé et débarrassez-vous de la guerrière. Longez le couloir jusqu'au bout. Vous allez effectuer une série de sauts (enregistrez votre partie). Faites attention aux piques à même le sol. Accrochez-vous à la barre métallique, balancez-vous puis attrapez la corde. Dès votre premier élan, lancez-vous vers la deuxième corde puis balancez-vous de nouveau et accrochez-vous à la perche. Hissez-vous puis atteignez l'étage supérieur. Un assassin vous attend au sommet. Montrez-lui vos talents de combattant. Poursuivez votre chemin puis éliminez un second adversaire. Récupérez **la potion bleue** et franchissez la salle. Une grille bloque le passage le couloir de gauche. Dirigez-vous à droite, laissez-vous tomber, et accrochez-vous au rebord en contrebas. Hissez-vous puis actionnez le levier. Un nouveau passage est accessible, empruntez-le. Débarrassez-vous de l'assassin puis longez le couloir et sautez sur les élévateurs. Poursuivez votre chemin

POP 80

POP 81

POP 82

LE COMBAT FINAL

L'infâme Rugnor vous attend pour un combat sans merci. Ne perdez pas de temps, vous n'aurez que deux minutes et trente secondes pour sauver votre bien-aimée. Atteignez la plate-forme où se trouve votre ennemi et entamez les hostilités (dès que vous serez sur la plate-forme, foncez vers votre adversaire, sortez votre épée et attaquez-le avant qu'il n'ait le temps de sortir son arme). Lorsque vous lui aurez asséné assez de blessures, il bondira au niveau supérieur. Montez à l'aide de la chaîne sur votre gauche. Marchez sur la poutre puis bondissez sur la plate-forme de gauche. Continuez de monter et cette fois, préparez-vous à la confrontation finale. Rugnor a récupéré tous ses points de vie. Sortez votre épée et faites-lui mordre la poussière (vos réflexes seront mis à rude épreuve, attaquez sans relâche et esquivez le moment opportun). Votre ennemi hors d'état de nuire, vous n'aurez plus qu'à contempler la scène finale de cette aventure...

en passant par la gauche. À la sortie du couloir, tournez à gauche et actionnez le levier. Dirigez-vous vers le renfoncement à gauche puis montez par l'issue au plafond.

Poursuivez votre chemin et marchez sur la dalle. Traversez la grille puis avancez tout droit. N'entrez pas dans la pièce qui vous fait face mais tournez plutôt à gauche. Placez-vous face au mur et en reculant, laissez-vous tomber en vous accrochant au rebord en contrebas. À l'étage inférieur, tournez-vous à gauche puis traversez le passage où se trouve le démon. Longez le couloir jusqu'au bout puis allez actionner le levier sur votre gauche. Maintenant, empruntez la porte sur votre droite. Vous devez effectuer une série de sauts au-dessus des piques, à l'aide des barres métalliques **(POP81)**.

Balancez-vous de barre en barre et atteignez la salle voisine. Dirigez-vous à droite puis, avec la corde, hissez-vous à l'étage supérieur. Pénétrez dans la salle de droite. Éliminez le démon, récupérez la potion de soins qu'il vous laissera puis gravissez le premier escalier. Vous remarquerez des symboles sur le sol et sur le mur. Ils contiennent des chiffres Romain **(POP82).** Mémorisez les symboles par ordre croissant (I, II, III, IV). Il s'agit du code vous permettant de franchir la pièce voisine. Au sommet des escaliers, vous aboutissez dans une grande salle avec plusieurs symboles à même le sol. Marchez sur les dalles dans le bon ordre (vous devrez effectuer trois fois le code avant d'atteindre la porte de sortie). Approchez-vous de la porte et vous passerez au dernier niveau...

Vampires, loups-garous, zombies, succubes, gargouilles et bien d'autres monstres encore vont hanter votre esprit tout au long de cette aventure diabolique, qui vous plongera au cœur des ténèbres...

Simon • Smohamedaly@loisir.net

Sauvegarde

Vous retrouverez sur notre Site "**www.Loisir.net**" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "**C:\PROGRAM FILES\TERMINAL REALITY\NOCTURNE**"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

Éditeur : TAKE 2 Interactive • **Texte :** Français • **Voix :** Française • **Sortie :** Décembre 2000 • **Config. mini :** Pentium II 400 128 Mo

NOCTURNE

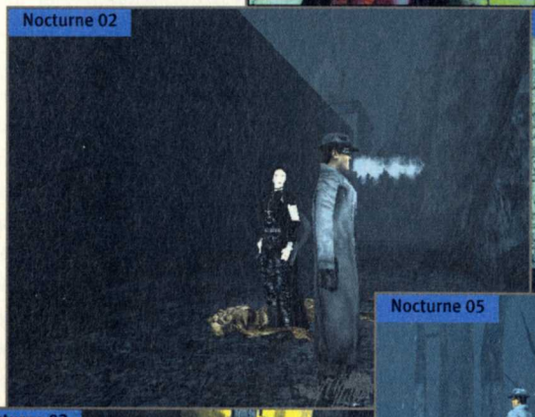
LA CHASSE AUX MONSTRES EST OUVERTE !

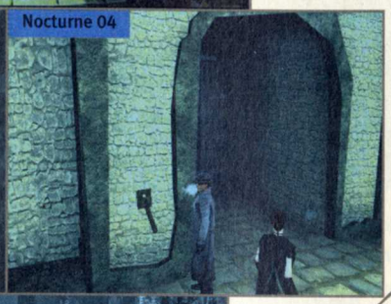
1927 - LE RÈGNE TÉNÉBREUX DU ROI VAMPIRE

Chapitre 1 : Ton nouveau partenaire

Suivez le Colonel Hapscomb et pénétrez dans le passage secret. Au bout du couloir, empruntez l'ascenseur. Entrez ensuite dans la pièce située sur votre gauche et prenez connaissance du briefing. Les objectifs définis, ouvrez la porte sur votre droite puis entrez dans la salle d'autopsie. Allez discuter avec le docteur Holliday. Elle vous remettra **un émetteur de rayonnement :** une arme efficace contre les vampires et qui porte également le nom de "Soleil de Dieux". Récupérez sur la table **des munitions** (des balles aqua Vampire, de mercure et d'argent) ainsi qu'**une sacoche de docteur (Nocturne 01)**.

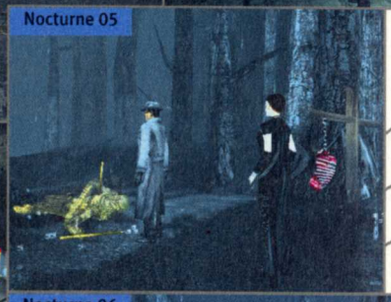
Nocturne 01

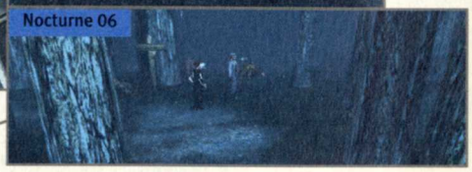

Nocturne 02


Nocturne 04

Quittez la salle, continuez d'avancer puis tournez à droite. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'ascenseur où vous attend Svetlana. Actionnez l'interrupteur et en route vers le village fantôme.

Nocturne 03


Nocturne 05


Nocturne 06

Chapitre 2 : Les Sentinelles

Traversez le cimetière puis descendez par la pente sur votre droite. Une grille vous bloque l'entrée principale du village. Contournez la bâtisse par la droite et parcourez la ruelle. Débarrassez-vous du zombie ou laissez à Svetlana le soin de l'achever. Ramassez ensuite à même le sol **la clé de la crypte** puis ouvrez le coffre, afin d'obtenir **des balles ordinaires (Nocturne 02)**.

À présent, retournez au cimetière. À l'aide de la Clé, ouvrez la grille de la Crypte et entrez à l'intérieur. Vous continuez momentanément seul votre route, Sveltlana ne pouvant pas vous suivre sur un territoire sacré. Empruntez la porte au fond de la salle à droite. Vous êtes maintenant dans la cour du village. Dégainez votre arme et abattez la sentinelle présente. Vous devez éliminer trois autres de ces créatures pour que Svetlana se joigne de nouveau à vous. La deuxième sentinelle se trouve derrière la bâtisse à gauche de la grille principale du village (dans un enclos). Si vous souhaitez trouver les deux dernières, retournez dans la cour et longez la ruelle située à l'opposé de la grille. Après la scène cinématique, vous apercevrez sur votre gauche la demeure du maire (inaccessible pour le moment). Abattez la créature puis dirigez-vous à l'opposé d'où elle se tenait. Entrez dans l'auberge sur votre droite **(Nocturne 03)**. Récupérez sur le comptoir **une sacoche de docteur** ainsi qu'**un tonic fortifiant** sur l'étagère du bas. Quittez les lieux. Deux nouvelles sentinelles devront être abattues avant que vous ne puissiez rencontrer le maire du village. La première créature vous attendra à la sortie de l'auberge et la seconde sera présente dans la ruelle à droite de la grille (attention, les emplacements de vos ennemis sont souvent aléatoires selon le cheminement que vous aurez pris). Rendez-vous dans la demeure du maire, qui maintenant est accessible. Après la scène cinématique, sortez de la maison et allez actionner **le levier** près de la grille **(Nocturne 04)**. Traversez le passage pour vous retrouver à l'extérieur, puis continuez tout droit...

Chapitre 3 : La forêt des loups-garous

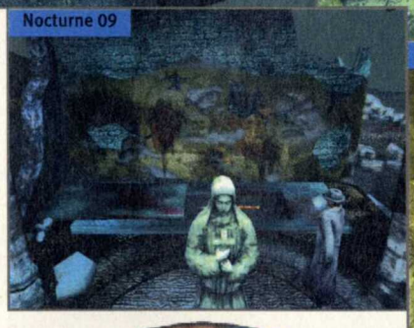
Longez le sentier jusqu'à la roulotte délabrée. Le cadavre d'un cheval gît à même le sol. Vous trouverez **une sacoche de docteur** au niveau de la roue arrière de la roulotte. Poursuivez votre chemin jusqu'à l'intersection. Dirigez-vous à droite (deux nouveaux cadavres sont présents) puis ramassez **le pieu en bois** dans la main du vampire **(Nocturne 05)**. Retournez à l'intersection et prenez par la gauche. Deux chemins s'offrent à vous. L'un mène vers une cabane et l'autre vous engouffre dans la forêt. Commencez par aller à gauche et entrez dans la cabane pour y récupérer **un tonic fortifiant** près de la cheminée. Quittez ce lieu et, cette fois, empruntez le second chemin. Suivez le parcours jusqu'au cadavre du loup-garou. Avancez doucement et marchez sur le filin. Un piège sous forme de tronc d'arbre en pointe va se déclencher. Poursuivez votre chemin puis tournez à droite. Le corps d'une créature gît à même le sol, près d'un morceau de viande. Suivez le sentier et préparez-vous à combattre trois loups-garous. Utilisez vos balles d'argent. Vos ennemis à terre, continuez d'avancer pour une seconde confrontation avec quatre nouvelles créatures. Abattez-les toutes puis traversez le tunnel. Poursuivez votre chemin jusqu'à apercevoir, au Nord, une croix de signalisation vous indiquant deux directions. Approchez-vous de celle-ci, éliminez les loups-garous qui vous bondiront dessus, puis empruntez le sentier du haut **(Nocturne 06)**.

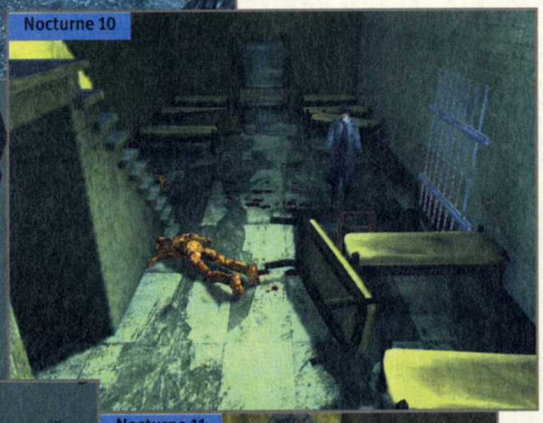
Dirigez-vous à droite et atteignez une seconde croix de signalisation. Prenez le chemin de gauche en passant entre deux arbres. Suivez le sentier par la gauche et préparez-vous à éliminer une horde de loups-garous. Poursuivez

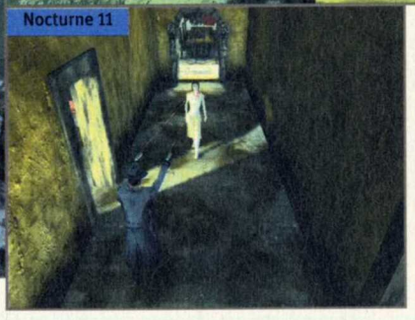
votre chemin et à l'intersection, prenez sur votre gauche. Abattez la meute composée de cinq créatures puis continuez droit devant. Suivez la route toujours par la gauche jusqu'à atteindre une troisième croix de signalisation **(Nocturne 07)**. Le sentier de droite mène à une cabane et celui de gauche à un pont délabré. Direction le pont. Celui-ci n'étant pas très stable, Svetlana vous propose de trouver un autre moyen de traverser la falaise. Longez la falaise par la gauche. Misère ! Vos aptitudes humaines ne vous permettent pas de franchir le précipice qui vous sépare du château de Gaustadt. Pas de chance, il va falloir traverser le pont ! Après le magnifique saut de votre coéquipière, rebroussez chemin. Abattez les deux loups-garous qui se mettront sur votre route. Arrivé au pont, évitez de marcher sur quelques planches de couleur (beige-marron), une chute vous serait fatale. Svetlana vous rejoindra dès que vous aurez franchi cet obstacle. Direction le château...

Nocturne 07

Nocturne 08


Nocturne 09


Nocturne 10


Nocturne 11

Chapitre 4 : Le château de Gaustadt

En passant par l'entrée de la cour du château, vous ferez cavalier seul. Pénétrez dans la forteresse et empruntez le passage sur votre gauche. Dans la cour principale, avancez tout droit puis prenez vers le Nord. Un déterreur de cadavres rôde dans les parages. Vous pouvez décider de l'éliminer ou non. Empruntez l'escalier et poursuivez votre chemin. Un cadavre gît à même le sol. Dirigez-vous à droite et en vous munissant de vos revolvers, prenez pour cible toutes les créatures qui se mettront sur votre route (Sentinelles, Gargouilles). Les portes qui vous donnent accès au château sont accessibles mais avant d'y entrer, continuez par la droite. Arrivé au bord de la falaise, prenez la direction du bas. Débarrassez-vous des trois ennemis sur votre droite, puis allez récupérer dans la maison délabrée **une arbalète** ainsi que **80 pieux en bois (Nocturne 08)**. Partez à gauche et abattez le monstre qui se jettera vers vous. Continuez dans la même direction. Contournez l'église puis franchissez l'entrée principale. Une statue de vierge est présente sur les lieux. Poussez-la jusqu'au centre de la pièce. Une dalle s'active, dévoilant ainsi **une relique sainte (Nocturne 09)**.

Récupérez cet objet (une scène cinématique vous montre l'ouverture d'une grille). À présent, retournez devant les portes du château (à l'endroit où vous aviez abattu les gargouilles) et pénétrez dans la demeure. De nombreuses créatures viendront à votre rencontre. Pulvérisez-les puis empruntez la porte qui se situe au fond à droite. Dans la nouvelle pièce, traversez le passage de gauche. Vous êtes arrivé devant la grille ouverte. Débarrassez-vous des éventuels gêneurs puis descendez au sous-sol à l'aide de l'échelle **(Nocturne 10)**.

Poursuivez votre chemin jusqu'au fond de la grotte où vous trouverez, près d'un squelette, **80 flèches d'arbalète bénies** ainsi qu'un **tonic fortifiant**. Rebroussez chemin par l'échelle d'où vous êtes arrivé. Traversez la salle en franchissant le passage qui vous fait face. En continuant d'avancer, vous atteindrez la salle des trônes où se tiennent quelques gargouilles ainsi que des déterreurs de cadavres.

Débarrassez-vous de ces insignifiantes créatures, puis traversez l'un des passages situés derrière les trônes. Gravissez les marches de l'escalier (au passage, abattez trois monstres supplémentaires). Vous aboutirez dans une pièce contenant deux coffres et **un tonic fortifiant**. Récupérez à l'intérieur des coffres **80 pieux de bois** et **150 balles ordinaires**. Retournez dans la salle des trônes puis ouvrez la porte fermée sur votre gauche. Vous êtes à présent de retour à l'entrée principale du château. Passez la longue table puis montez par l'escalier sur votre gauche. Abattez les deux gargouilles et franchissez le passage de droite.

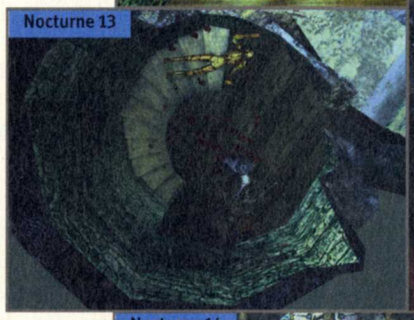
Quelques écussons décorent les murs de la salle. Dirigez-vous vers la pièce voisine à gauche.

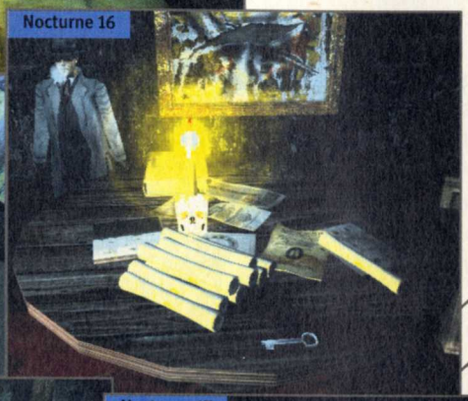
Munissez-vous de vos balles au mercure et longez le couloir. Éliminez-le Succube dès qu'elle fera son apparition **(Nocturne 11)**. Entrez dans la salle d'où vient de sortir cette diabolique créature et récupérez à l'intérieur du coffre **100 flèches d'arbalète bénies**.

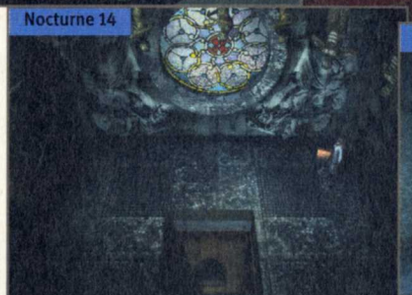
Rebroussez chemin afin de vous retrouver de nouveau à l'entrée principale du château. Approchez-vous de la table, puis empruntez la porte à droite. Dirigez-vous au fond de la salle puis passez par la gauche. Vous êtes de retour dans la pièce où se trouvait l'échelle qui vous a permis de descendre au sous-sol. Gravissez l'escalier sur votre gauche. Débarrassez-vous de l'énorme chauve-souris, puis ouvrez la grille de la cellule **(Nocturne 12)**. Récupérez à l'intérieur des coffres **150 balles ordinaires** ainsi qu'**un tonic fortifiant**. Quittez la cellule puis gravissez les marches de l'escalier. Une fois à l'extérieur, abattez la chauve-souris puis ouvrez la porte de la tour à droite. Montez jusqu'au sommet et éliminez le déterreur de cadavres. Récupérez ensuite **la clé de la tour** à même le sol ainsi qu'**une note** à l'intérieur du coffre **(Nocturne 13)**.

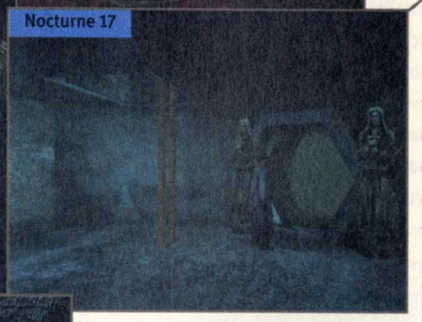
Nocturne 12

Rebroussez chemin puis, à l'aide de la clé, ouvrez la porte de la seconde tour. Débarrassez-vous du vampire puis gravissez les marches de l'escalier. Collectez dans le coffre **la clé de clocher.** Quittez cet endroit et empruntez le passage situé entre les deux tours. Montez jusqu'au sommet des escaliers et dirigez-vous au Sud. Traversez les ruines puis gravissez les marches afin d'atteindre la porte au niveau supérieur. Une scène cinématique s'ensuit. Svetlana, sous l'envoûtement du comte, change de camp. Après quelques informations données par le serviteur du maître des lieux, vous serez attaqué par une sentinelle. Abattez-la puis utilisez la **clé de clocher** pour ouvrir la porte. Visitez la pièce et récupérez à l'intérieur du coffre **un livre spécial (Nocturne 14)**. Vous remarquerez de nombreux vampires sommeillant au plafond. Surtout ne tirez pas si vous ne voulez pas être attaqué. À présent, retournez à l'entrée principale du château (au passage, éliminez toutes les créatures qui se mettront sur votre chemin). Montez par l'escalier de gauche ou de droite et pénétrez de nouveau dans la salle des écussons. Passez dans la pièce voisine sur votre gauche, puis continuez tout droit. Entrez dans la salle sur votre droite où se trouve un grand miroir. Deux vampires vont apparaître, éliminez-les puis ouvrez la porte à droite et abattez les deux chauves-souris. À l'extérieur, allez vers les remparts à gauche, puis laissez-vous tomber. En utilisant les poutres de bois, atteignez un trou du mur tout au bout à droite **(Nocturne 15)**.


Nocturne 13


Nocturne 16


Nocturne 14


Nocturne 17

Nocturne 15

Surtout, ne sautez pas sur le balcon. Sa structure instable vous entraînerait dans une chute mortelle. Laissez-vous tomber dans la salle et récupérez sur l'étagère de droite **la clé de la bibliothèque**. Sélectionnez dans votre inventaire le livre spécial puis déposez-le sur le pupitre. Derrière le grand tableau, un passage secret se dévoile. Gravissez les marches de l'escalier et pénétrez dans la pièce. Débarrassez-vous du déterreur de cadavres puis prenez **la clé du donjon** sur la table **(Nocturne 16)**. Traversez la tapisserie sur la droite et récupérez dans le couloir, **une sacoche de docteur** ainsi que **200 balles ordinaires** à l'intérieur du coffre. Rebroussez chemin et cette fois, passez par la tapisserie de gauche. Munissez-vous de vos flèches bénies puis montez par l'escalier. Actionnez un levier situé dans le coin du mur. Un passage va s'ouvrir et quatre vampires viendront à votre rencontre. Abattez-les puis entrez dans la salle.

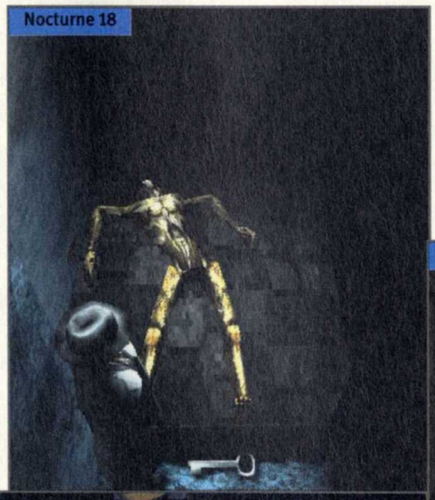
Sortez par l'issue au fond à gauche et escaladez les marches. Longez le couloir, éliminez la sentinelle puis poursuivez votre chemin. Sur votre droite, faites attention au reflet du miroir, qui n'en est pas un. Un vampire se dissimule derrière. Continuez d'avancer et débarrassez-vous de la chauve-souris ainsi que du succube. Empruntez le passage de gauche et éliminez la créature diabolique. Pénétrez dans chacune des chambres puis collectez à l'intérieur des coffres différentes munitions (balles ordinaires, flèches bénies). Quittez ce couloir et avancez droit devant. À l'opposé d'un tableau, un passage est accessible. À l'intérieur, **un tonic fortifiant** se trouve dans un coffre, mais vous devrez affronter trois déterreurs de cadavres avant d'y accéder. Si vous décidez d'y entrer, actionnez ensuite le levier sur la droite pour ressortir de cette pièce. Longez le couloir par la droite jusqu'à la sortie. Pulvérisez la chauve-souris, poursuivez votre parcours puis descendez par l'escalier. Empruntez un second escalier pour atteindre l'étage inférieur (abattez tous vos ennemis au passage). Vous êtes maintenant de retour dans la salle ou se trouve l'échelle qui vous donne accès au sous-sol. Descendez puis passez entre les deux statues **(Nocturne 17)**. Dirigez-vous vers la grille et enfin, utilisez la clé du donjon. Traversez le passage pour clore ce niveau...

Chapitre 5 : Le donjon

Ramassez à même le sol **un tonic fortifiant** ainsi que **275 balles ordinaires** à l'intérieur du coffre. Entrez dans le conduit et actionnez le levier. Poursuivez votre chemin puis abattez la sentinelle qui surgira derrière vous. Avancez jusqu'aux barreaux et actionnez un second levier. Traversez le passage puis longez la plate-forme jusqu'à atteindre deux portes. Celle de droite est fermée, empruntez la porte de gauche puis montez les marches de l'escalier. Abattez

les trois déterreurs de cadavres et poursuivez votre parcours. Traversez les plates-formes et éliminez le démon qui se mettra sur votre route. Sortez par la seule issue possible. En contrebas, posée sur une guillotine, vous apercevrez **une première clé du donjon**. Allez la récupérer et préparez-vous à pulvériser tous les démons qui se jetteront sur vous. Collectez dans les coffres à droite de la guillotine, **des flèches bénies** ainsi que **des balles ordinaires**. Ramassez également **les tonics fortifiants**. Rebroussez chemin et de retour dans la salle aux deux portes, ouvrez celle de droite. En franchissant celle-ci, un ennemi apparaîtra derrière votre dos. Abattez-le puis gravissez les marches de l'escalier. Tournez-vous à gauche et rapidement, courez jusqu'au fond du couloir (vous éviterez ainsi de vous faire écraser par une dalle munie de piques). Débarrassez-vous de la créature puis ramassez à même le sol **une seconde clé du donjon (Nocturne 18)**.

Montez sur l'élévateur puis, au sommet, descendez par la pente. Tirez sur tout ce qui bouge et empruntez le passage à droite. Passez par l'escalier puis poursuivez votre chemin afin d'atteindre une pièce où se trouvent plusieurs vampires. Videz vos chargeurs puis actionnez les deux leviers. Montez par l'escalier et traversez le conduit. Longez la plate-forme par la droite puis en bondissant de bloc en bloc, atteignez une nouvelle porte. Ouvrez-la puis escaladez les marches. Éliminez deux déterreurs de cadavres puis traversez la lame mobile sans vous faire déchiqueter. Ouvrez la porte, longez le couloir puis sautez de corniche en corniche afin d'atteindre la chambre qui se trouve à l'opposé. Faites preuve de patience en franchissant les différents obstacles. Prenez votre temps. Une chute vous serait fatale et les lames vous couperaient en mille morceaux. Lorsque vous arriverez dans la pièce voisine, abattez les succubes à l'aide de vos **flèches bénies** ou de vos **balles de mercure**. Ramassez ensuite dans l'un des cercueils **une pierre précieuse (Nocturne 19)**.


Nocturne 18

Nocturne 19

Rebroussez chemin, évitez la lame puis empruntez la porte à droite (elle est située à l'opposé des gargouilles). Descendez les marches des escaliers et au passage, pulvérisez votre assaillant. Dans la grotte, déposez la Pierre précieuse sur le piédestal. Une issue se dévoile sous vos yeux. Avant de quitter cet endroit, récupérez près de l'escalier **des balles ordinaires,** dissimulées dans le coffre. Poursuivez votre chemin et longez la rive par la gauche. Traversez la passerelle jusqu'à la plate-forme centrale. Le comte Voicou sortira de son sommeil et se transformera en chauve-souris géante pour vous attaquer **(Nocturne 20)**. Pour l'éliminer, utilisez vos balles aqua vampira. Dès que l'énergie de Voicou virera au rouge, il se métamorphosera sous sa forme d'origine et usera de sa magie pour essayer de vous terrasser. Profitez-en pour vous approcher de lui puis transpercer son cœur à l'aide de la **relique sainte**. Le comte anéanti, récupérez la **relique sainte** ainsi que la **clé du sanctuaire** à même le sol.

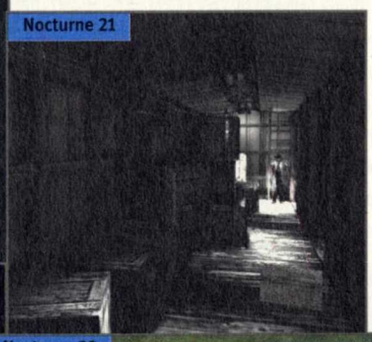
Nocturne 20

Retournez dans la salle où se trouve la porte gardée par les deux gargouilles. Pénétrez à l'intérieur et éliminez tous les succubes. Rendez-vous en direction de la tapisserie représentant une femme et appuyez sur la touche "Action". Une scène cinématique achèvera ce chapitre.

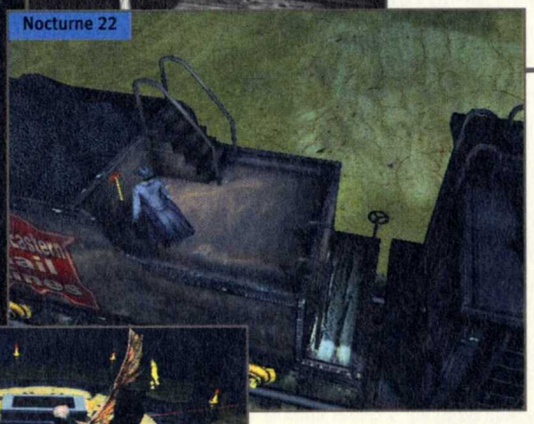
1931 - LA TOMBE DU DIEU SOUTERRAIN

Chapitre 1 : Le train pour Redeye

À l'intérieur d'un train en partance pour Redeye, vous discutez avec votre collègue Hiram Mottra. Très perturbé par des pensées hostiles, Hiram est soudainement agrippé par un loup-garou. Sortez du wagon en passant vers le bas. Un des passagers va se transformer en bête féroce. Abattez-le puis quittez le compartiment. Atteignez le toit du wagon d'en face. Descendez par l'échelle et trouvez la malle d'Hiram près des amas de caisses sur la gauche. Celle-ci est fermée à clé. Ramassez à même le sol une boîte d'explosifs. Placez-la à bonne distance de la malle puis prenez un maximum de recul avant de décocher une balle dans sa direction **(Nocturne 21)**. L'explosion ouvrira la malle et vous permettra de récupérer **un kit médical** ainsi que **200 balles en argent**.

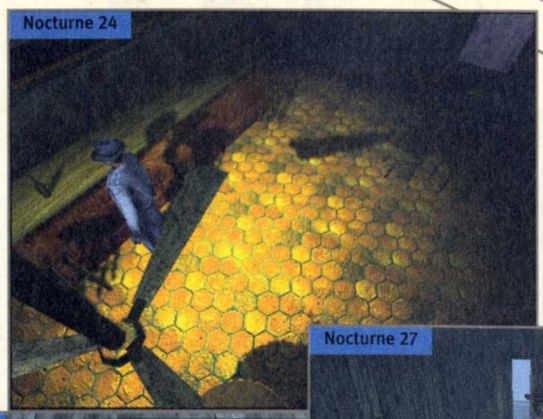

Nocturne 21

Empruntez l'échelle en face de vous. Atteignez ensuite le deuxième toit du wagon puis descendez par l'échelle de gauche. À l'intérieur du compartiment, abattez les deux loups-garous qui sont en train de festoyer. Poursuivez votre chemin par le toit jusqu'à apercevoir **une hache,** que vous récupérerez **(Nocturne 22)**.Lorsque vous aboutirez au compartiment des commandes, examinez le four à charbon. Le mécanisme de commande a été endommagé. Retournez sur le wagon de charbon en empruntant l'échelle. Prenez de l'élan et sautez sur le toit de la locomotive. Descendez

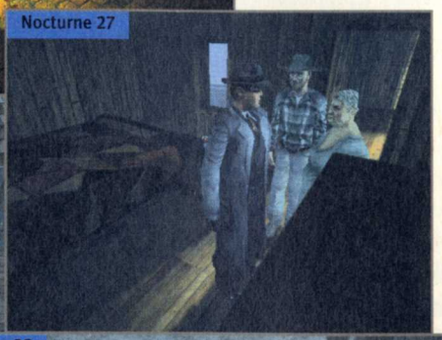

Nocturne 22

ensuite par l'échelle de gauche et fouillez le cadavre de l'ingénieur afin de trouver **une clé**. À présent, retournez dans le tout premier compartiment, à l'endroit où vous aviez commencé ce niveau (éliminez les ennemis qui se mettront sur votre route). Ouvrez les portes fermées, les unes après les autres. Débarrassez-vous des humains métamorphosés en loups puis, lorsque vous atteindrez le dernier compartiment, utilisez **la hache** pour abattre la porte. Sortez puis montez sur le toit.

Munissez-vous de votre revolver et criblez de **balles d'argent** Alpha le chef de la meute de loups-garous. Une scène cinématique achèvera ce chapitre...


Nocturne 24

Nocturne 25


Nocturne 27

Nocturne 28

Nocturne 26

Chapitre 2 : La ville zombie

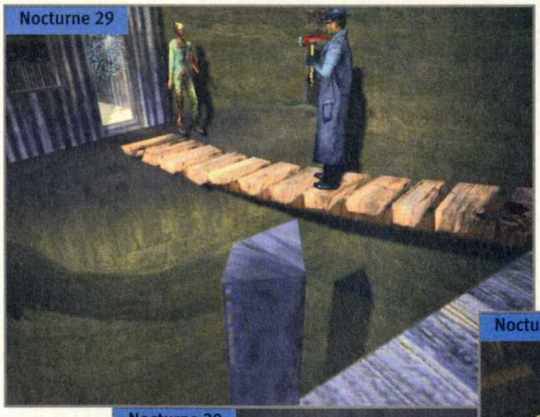
Le révérend Jim Maynard vous annonce que Scat, votre contact dans la ville de Redeye, a trépassé au cours d'une chute mortelle. Pour le réanimer, vous avez besoin d'une bouteille de rhum. Commencez par tirer une balle dans le vitrail juste derrière le pupitre et récupérez **une bouteille de Scotch**. Quittez à présent l'église. Suivez la route vers le Sud (bas de l'écran) puis arrivé en ville, continuez par la droite. Pénétrez dans le saloon, troisième bâtisse sur votre gauche (avec votre hache, débarrassez-vous des zombies au passage). Approchez-vous du comptoir et récupérez la **bouteille de rhum (Nocturne 24)**. Retournez maintenant à l'église puis utilisez le rhum sur Scat. Lorsque celui-ci sera ressuscité, vous serez chargé de sauver une poignée de survivants cachés dans cette ville maudite. Partez de nouveau au Sud. Sur la route qui mène en ville, ne prenez pas cette fois par la droite, mais continuez vers le bas. Contournez le quai de la gare par la gauche et achevez le zombie qui se jettera sur vous. Le train dans lequel vous êtes arrivé est en feu. Poursuivez votre chemin par la droite en longeant les rails. Vous finirez par apercevoir un bureau de télégraphe **(Nocturne 25)**. Entrez à l'intérieur puis récupérez dans la pièce de gauche **une sacoche de docteur**.

Sortez par la porte et dirigez-vous au Nord (en haut de l'écran). Suivez la route par la droite jusqu'au bureau du shérif. L'adjoint du shérif vous prendra pour cible. Après la scène cinématique, vous devrez trouver la clé de la cellule qui vous permettra de libérer cet homme. D'après les informations récoltées, c'est le shérif qui la possède. Récupérez derrière vous, sur l'étagère, **une sacoche de docteur** ainsi que **80 balles ordinaires** à l'intérieur du coffre. Quittez cet endroit puis rendez-vous au saloon à droite. À l'intérieur, éliminez le zombie (il s'agissait du shérif). Fouillez-le afin de récupérer **la clé de la cellule**. Montez par l'escalier sur votre gauche, puis allez secourir la jeune femme. Vos ennemis éliminés, demandez à la demoiselle de vous ouvrir la porte puis menez-la jusqu'au bureau du shérif (vous pouvez si vous le souhaitez, pénétrer dans les chambres voisines mais vous n'y trouverez que des zombies). À l'aide de la clé, libérez le manchot de sa cellule. Il vous remettra sa **carabine**. Récupérez ensuite dans le coffre **125 projectiles de fusil de chasse**.

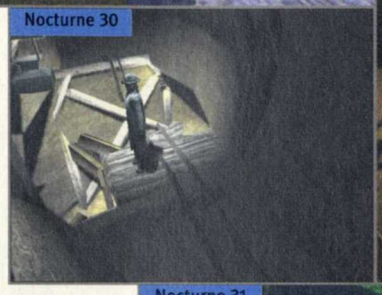
Raccompagnez ces deux victimes, sans encombre, à l'église (de nombreux zombies vous attaqueront). À destination, parlez à Scat et il vous donnera quelques informations sur les zombies. Retournez en ville et lorsque vous arriverez au saloon, suivez le sentier sur votre droite (des traces de sang jalonnent tout le parcours). Abattez les zombies présents puis dirigez-vous vers la ferme des Smith située à droite **(Nocturne 26)**. La route de gauche mène à la ferme des Jenkins.

Débarrassez-vous du chien ainsi que de la vache. Entrez ensuite dans la maison par la porte principale. Pénétrez dans la pièce qui vous fait face (il s'agit de la cave). Descendez les escaliers et pulvérisez les deux zombies qui festoient. Approchez-vous de la porte au fond à gauche et videz vos cartouches. Vos ennemis à terre, pénétrez dans la pièce puis actionnez l'interrupteur (des lumières s'allument). Récupérez dans le coffre **50 balles ordinaires**. Remontez à l'étage puis empruntez l'escalier sur votre gauche. Entrez dans la première pièce à gauche et éliminez le mort-vivant avant de ramasser dans le coffre **40 projectiles de fusil de chasse**. Pénétrez dans la pièce suivante. Vous ferez connaissance avec le couple Smith **(Nocturne 27)**. Après la scène cinématique, abattez le zombie qui fera irruption dans la pièce puis récupérez sur la commode **une sacoche de docteur** ainsi que des **20**

balles ordinaires. Retournez en ville en direction du bureau du shérif (un bon nombre d'ennemis essayeront de vous barrer la route). Lorsque vous y serez, dirigez-vous en bas (à l'opposé de l'entrée du bureau). Ouvrez la porte des toilettes pour y découvrir un survivant **(Nocturne 28)**. Escortez les trois victimes à l'église.


Nocturne 29

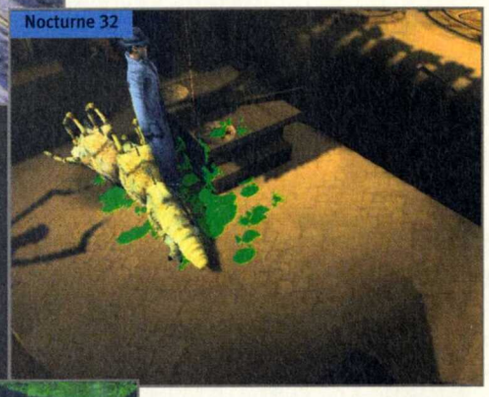
Entrez à l'intérieur de l'église. Vous apprendrez que les enfants de Madame Smith sont cachés dans le sellier derrière la ferme des Jenkins. Parlez avec tous les protagonistes, puis rendez-vous chez les Jenkins. Durant votre parcours, débarrassez-vous des morts-vivants présents. Lorsque vous arriverez à la ferme, contournez-la par la gauche. Descendez par l'escalier puis frappez à la porte. Les enfants vous ouvriront et vous devrez les raccompagner jusqu'à l'église. Pénétrez dans l'église. Une scène cinématique va clore ce chapitre...


Nocturne 30

Nocturne 31

Chapitre 3 : La ville souterraine

Équipé de votre hache, commencez à parcourir la mine. Débarrassez-vous des zombies et faites attention aux éboulis de pierres. Vous aboutirez face à deux tunnels. Empruntez le Tunnel B qui est situé sur la droite (inutile de vous dire que, tapis dans l'ombre, de nombreux morts-vivants vous guettent). Longez celui-ci jusqu'à la sortie où vous apercevrez toujours sur votre droite, le Tunnel C. Traversez le passage et atteignez le pont, que vous franchirez. Passez ensuite par la passerelle sur votre gauche **(Nocturne 29)**. Éliminez le zombie, puis entrez dans la cabane. Sur la table, récupérez **un masque à gaz** ainsi qu'**un paquet de dynamite** et **une batterie**. Ouvrez le coffre à même le sol pour y trouver **80 projectiles de fusil de chasse**. Sur le mur est accroché le plan de la mine. Examinez-le puis actionnez les interrupteurs A et D (les tunnels sont à présent éclairés). Rebroussez chemin jusqu'à l'intersection des Galeries A et B. Cette fois, passez par le tunnel A. Pulvérisez vos assaillants et en longeant le passage, empruntez l'escalier. Équipez-vous du masque à gaz puis pénétrez dans la pièce. Abattez votre ennemi puis collectez à l'intérieur des deux coffres : **75 projectiles de fusil de chasse** et **120 balles ordinaires**. Sur l'étagère, récupérez **deux paquets de dynamite** ainsi qu'**une trousse de docteur**. Sortez de la pièce et poursuivez votre chemin en parcourant la galerie. Au bout du tunnel, vous aboutirez face à une plate-forme en débris. Descendez à l'étage inférieur à l'aide de l'échelle sur votre gauche **(Nocturne 30)**. À destination, longez les rails par la gauche jusqu'au stock de dynamite. Abattez les zombies, puis allez ramasser **une caisse d'explosifs**. Déposez celle-ci sur la plaque de béton au fond à droite de la grotte (il s'agit en fait d'un élévateur), puis actionnez le levier. Retournez maintenant à l'échelle pour y monter. Prenez de l'élan et en courant, sautez par-dessus le gouffre et atteignez la corniche d'en face. Poursuivez votre chemin jusqu'à la grotte où se trouve la caisse de dynamite. Après vous être débarrassé de vos ennemis, collectez dans le coffre **80 projectiles de fusil de chasse** et récupérez la caisse d'explosifs. Déposez-la sur l'élévateur au fond à droite puis actionnez le levier. Rebroussez chemin et laissez-vous tomber en contrebas. Servez-vous des poutres de bois pour amortir votre chute. Continuez ensuite votre parcours par la droite. Pulvérisez les créatures présentes. Longez les rails, jusqu'à apercevoir sur votre gauche le Tunnel C.


Nocturne 32

Empruntez la galerie et atteignez le pont, que vous traverserez de nouveau. Franchissez la passerelle sur la gauche et allez ramasser **la caisse d'explosifs**. Repassez par la passerelle et cette fois entrez dans le tunnel sur votre gauche en le parcourant jusqu'au bout (éliminez les ennemis qui se mettront sur votre route). Déposez **la caisse d'explosifs** au pied des rochers. Prenez un maximum de recul puis décochez une balle en direction de la caisse. L'explosion vous dévoilera un nouveau passage. De nombreuses larves sont présentes sur les lieux. Évitez leurs projectiles et lorsque vous arriverez à une intersection, prenez le chemin de gauche **(Nocturne 31)**. Une famille de vers vous attend ! Empruntez rapidement l'issue sur votre droite pour terminer ce niveau....

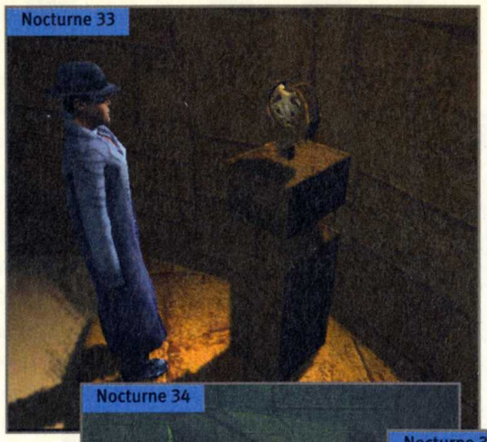
Chapitre 4 : L'entrée cachée

Un nid de vers occupe la grotte. Pulvérisez toutes ces bestioles et poursuivez votre chemin. Un parasite viendra à votre rencontre, criblez-le de balles puis traversez l'issue au fond de la grotte pour passer au niveau suivant...

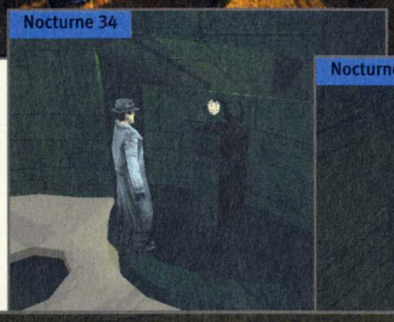
Chapitre 5 : Le temple des dieux

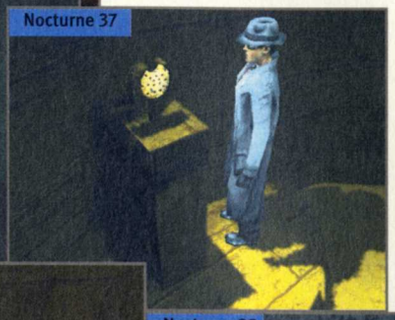
Récupérez sur le socle une première **pierre mystique** et abattez les parasites qui surgiront du plafond. Collectez dans le coffre **50 projectiles de fusil de chasse** puis ramassez **la sacoche de docteur** près du cadavre d'un mort-vivant. Longez le couloir jusqu'à apercevoir une passerelle sur votre droite (des parasites seront là pour vous barrer le chemin). Avancez en direction de l'autel qui vous fait face. Déposez la pierre mystique au niveau du faisceau laser **(Nocturne 32)**. Continuez en passant par le couloir à gauche. En parcourant le couloir jusqu'au bout, abattez tous les parasites. Vous atteindrez un élévateur. Montez dessus puis actionnez le levier. À l'étage

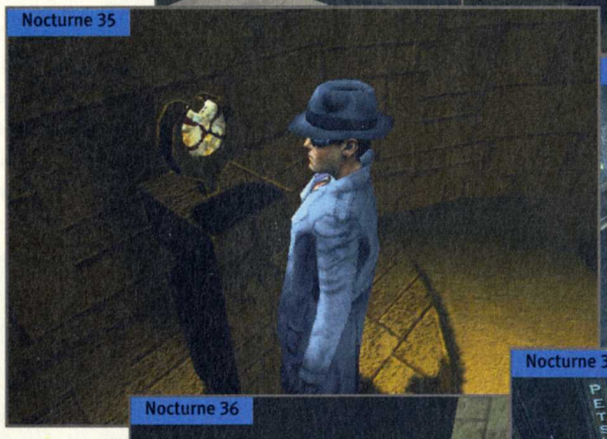
supérieur, poursuivez votre chemin jusqu'à la salle où se trouve **une seconde pierre mystique (Nocturne 33)**.


Nocturne 33

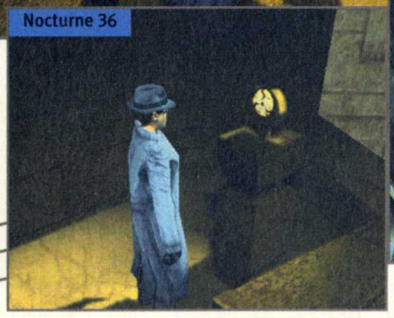
En récupérant la pierre, le sol se dérobe sous vos pieds, ne laissant que des blocs visibles dans la pièce. Sautez de bloc en bloc afin d'atteindre la plate-forme d'en face (il est conseillé de sauvegarder à chaque saut réussi). Retournez dans la salle au faisceau laser. Traversez la passerelle puis déposez la seconde pierre mystique sur l'autel dont le dessin représente le même symbole que la pierre. Un passage se dévoile sur votre gauche. Empruntez-le et longez le couloir jusqu'à la salles des verres. Abattez-les tous puis allez récupérer **une troisième pierre mystique (Nocturne 34)**.


Nocturne 34


Nocturne 37


Nocturne 35

Retournez rapidement sur vos pas avant que le sol ne se dresse vers le plafond garni de piques. Rebroussez chemin en direction de la salle au faisceau laser puis placez la troisième pierre mystique, sur l'autel dont le dessin représente le même symbole que la pierre. Empruntez le passage qui se dévoile. Traversez le couloir jusqu'au gouffre. Utilisez les corniches pour passer de l'autre côté puis continuez votre parcours afin d'atteindre la salle où se trouve **la quatrième pierre mystique (Nocturne 35)**. Sautez de plate-forme en plate-forme en évitant les lames qui sortent du sol. Retournez à la salle au faisceau laser et placez la pierre sur l'autel lui correspondant. Un nouveau passage vous est accessible. Longez la galerie en vous débarrassant des parasites. Vous aboutirez dans une pièce avec un levier à gauche en rentrant. Récupérez **la cinquième pierre mystique (Nocturne 36)**. La salle se remplit d'eau, allez actionner le levier, puis sortez par la porte qui s'ouvre. En suivant ce couloir vous aboutirez dans une nouvelle pièce où se trouve **la sixième pierre mystique (Nocturne 37)**. Durant votre parcours, faites attention aux piques qui sortent du sol. Quittez la salle en évitant les obstacles. Retournez dans la salle au faisceau laser puis déposez la pierre mystique sur son autel.


Nocturne 36

Franchissez le passage et atteignez le pont en vous débarrassant des parasites. Traversez le pont puis longez le couloir jusqu'à la pièce où se trouve la septième pierre mystique. Récupérez-la et il s'ensuivra une scène cinématique. Placez rapidement la pierre mystique avec une forme d'araignée au centre des autels. Faites attention à l'énorme chenille qui lance des fils de soie. Le plafond s'écroule, traversez au plus vite le pont et sortez par le couloir au bas de l'écran. Vous avez terminé ce chapitre.

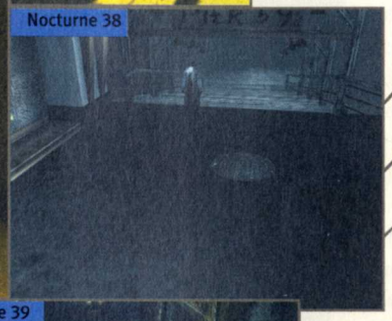
1933 MASSACRE DANS LA VILLE-VENTEUSE

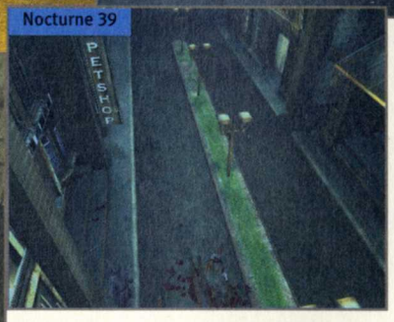
Chapitre 1 : Le quartier général

Après le "briefing", rendez-vous en direction de l'ascenseur, appuyez sur l'interrupteur puis pénétrez à l'intérieur pour quitter les lieux...

Chapitre 2 : La rivière de Chicago

Sur le ponton, montez par l'escalier. Dirigez-vous ensuite à droite. Une scène cinématique s'ensuit et vous ferez la connaissance de Icepick. Les informations récoltées, il vous remettra **un passe**. Partez à gauche et traversez le ponton jusqu'au bout. Tournez ensuite à gauche et dirigez-vous à la sortie du port **(Nocturne 38)**.


Nocturne 38



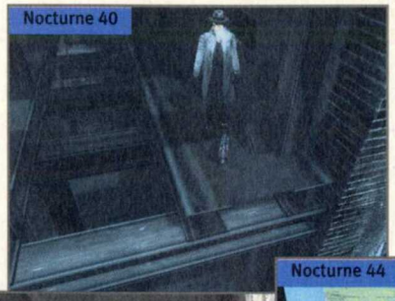
Nocturne 39

Longez l'immeuble par la gauche. En suivant l'allée, continuez toujours tout droit (vous descendez l'avenue). Lorsque qu'une barrière vous bloquera le passage, longez la rue vers la gauche. Vous atteindrez le "PET SHOP" **(Nocturne 39)**. Une petite ruelle se trouve juste derrière l'enseigne à gauche. En la parcourant, vous arriverez devant un videur. Parlez-lui et une scène cinématique va clore ce chapitre. Vous pourrez au cours de ce niveau éliminer les gangsters pour vous procurer leur mitrailleuse. À l'intérieur de certains immeubles, vous aurez également la possibilité de trouver **des sacoches de docteur** (dans le Pet Shop, dans les immeubles qui se trouvent à son opposé, au commissariat au bout de la ruelle à droite du motel Vanessa's...).

Chapitre 3 : Le Vendôme

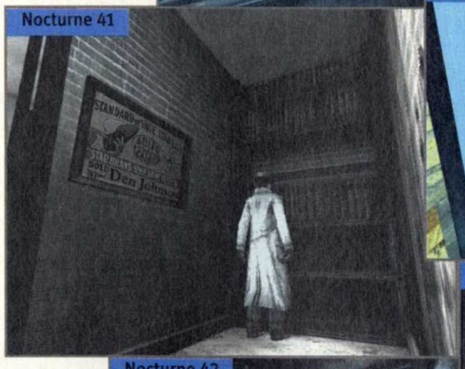
Allez voir le barman et commandez à boire. Le journaliste se joindra à vous. Suivez-le et asseyez-vous à sa table. Après les informations qu'il vous donnera, un groupe de gangsters débarquera dans le bar en faisant un carton. Liquidez-les tous puis récupérez leurs armes. Passez derrière le rideau rouge

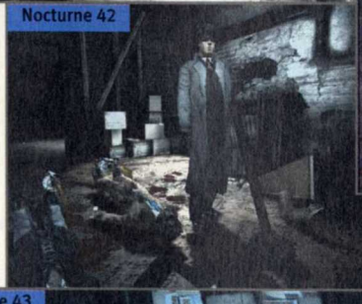
et en longeant le vestibule, ramassez **une sacoche de docteur**. Rebroussez chemin puis quittez le bar...


Nocturne 40

Chapitre 4 : Nuit en ville

Contournez l'immeuble par la gauche. Empruntez la ruelle située à gauche du Pet Shop. Traversez les grilles du Water Works City Of Chicago puis passez par le chemin étroit à gauche. Contournez l'immeuble par la gauche et avancez tout droit. Passez sous les piliers métalliques. Montez par l'échelle et en continuant par la droite, vous trouverez **une sacoche de docteur (Nocturne 40)**. À présent, retournez au port pour parler avec Icepick. Après la scène cinématique, escortez Icepick jusqu'aux grilles du Water Work city Of Chicago. Franchissez-les et cette fois passez par la ruelle de droite. Essayez d'ouvrir la double porte (Icepick vous donnera un coup de main). Entrez dans l'immeuble pour terminer ce chapitre...


Nocturne 41


Nocturne 42

Nocturne 43

Chapitre 5 : La station d'épuration

Débarrassez-vous de vos assaillants, puis ramassez leurs mitrailleuses. Abattez le gangster qui se trouve au niveau de la fenêtre supérieure à gauche. Empruntez ensuite l'escalier au centre de la pièce. Essayez d'ouvrir la porte et Icepick vous aidera à la défoncer. Dans la pièce voisine, éliminez les ennemis puis récupérez leurs armes avant d'entrer dans la salle du fond. À l'intérieur de l'armoire, prenez **une sacoche de docteur** ainsi qu'**une clé pour plaque d'égout**. Rebroussez chemin jusqu'à l'étage supérieur et liquidez tous vos ennemis au passage. Ramassez leurs armes puis quittez cet immeuble...

Chapitre 6 : La ville venteuse

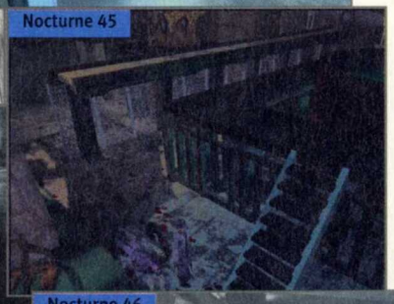
Retournez au port en escortant Icepick (s'il meurt, vous recommencez la partie). Rendez-vous à l'entrée de l'égout où Icepick vous avait rejoint dans le chapitre précédent. Une scène cinématique termine ce niveau...

Chapitre 7 : Le théâtre de la Demi-lune

Empruntez le passage de gauche puis montez par l'échelle. Au sommet, récupérez **une sacoche de docteur**. Poursuivez votre chemin. En longeant le couloir, débarrassez-vous des morts-vivants. Montez par une première échelle puis une seconde. À l'étage supérieur, la porte de droite est fermée. Franchissez le rideau à gauche et éliminez le gangster. Poursuivez votre chemin jusqu'à la salle de théâtre. Avancez dans l'allée centrale et passez un autre rideau. Abattez les morts-vivants et avancez vers le bas en direction du passage accessible à gauche. Une scène cinématique vous montre en pleine discussion avec Mo. Celui-ci se fait descendre par des gangsters. Pulvérisez vos adversaires, ramassez les confiseries dans le comptoir puis dirigez-vous vers la porte en bas à droite.

Nocturne 44

Dans la pièce, ouvrez la porte au fond à gauche et débarrassez-vous du mort-vivant. Récupérez ensuite **une bouteille de scotch** sur l'étagère **(Nocturne 41)**.


Nocturne 45

Retournez sur vos pas, dans la salle où se tenait le défunt Mo, puis montez par l'escalier de gauche. Une fois en haut passez par l'escalier de droite (Balcony South), puis traversez le rideau. Grimpez les petits escaliers et passez la porte au fond à gauche. Éliminez le mort-vivant puis ouvrez la porte du fond. Dans la salle de projection, récupérez **la bobine de film** qui tourne sur le projecteur, et passez la porte du fond à gauche.

Nocturne 46

Débarrassez-vous du gangster puis récupérez **une Clé** à même le sol. Quittez la salle de projection par la porte d'où vous êtes entré, puis partez au fond pour descendre l'escalier à droite. En bas de l'escalier, ouvrez la porte puis dirigez-vous en haut à gauche et ouvrez une seconde porte. Abattez le gangster et récupérez **une sacoche de docteur**. Retournez dans le couloir et descendez par l'un des escaliers disponibles (Balcon South ou Balcon North). Lorsque vous atteindrez la salle où se tenait Mo, traversez l'un des passages avec des rideaux puis rendez-vous au bout du couloir vers la porte de gauche. Ouvrez-la puis à l'intérieur, utilisez la clé pour déverrouiller la porte suivante. Débarrassez-vous des gangsters en présence et actionnez le levier à même le sol **(Nocturne 42)**. Une porte secrète s'est ouverte dans la salle de projection (à l'endroit où vous aviez trouvé la clé).

Retournez dans la salle de projection et empruntez l'escalier pour descendre au niveau du passage secret. À destination, franchissez le passage dévoilé. Allez au bout de la salle et ouvrez la grille. Dans la petite pièce, récupérez la

bobine de film Frankenmobster posée à même le sol. Retournez dans la salle où se trouve le projecteur. Placez le film Frankenmobster sur le projecteur. Une scène cinématique débute et vous mène dans la salle de théâtre. Préparez-vous à affronter un colosse ! Débarrassez-vous en priorité des gangsters. Vous perdriez vos balles à tirer sur cette masse de muscle. Dès que tous les morts-vivants seront pulvérisés, dirigez-vous vers le bas de la scène. Au bout d'un moment, Icepick viendra à votre rencontre. Récupérez le fusil qu'il vous lancera. Avec cette nouvelle arme, abattez votre adversaire. Une scène cinématique s'ensuit. Lorsque vous serez en haut de l'échelle, traversez la pièce, franchissez deux portes puis descendez par une nouvelle échelle. Empruntez la petite échelle à gauche. Allez au bout de la passerelle puis continuez de monter. Atteignez la dernière échelle et lorsque vous serez au sommet, courez en direction de la porte du fond. Vous avez terminé ce chapitre...

Chapitre 8 : de toit en toit

Vous êtes sur le toit du théâtre. Dirigez-vous vers la gauche afin d'arriver près du container d'eau. Prenez de l'élan puis sautez en direction du toit d'en face. Vous atterrirez sur une rame d'escalier en contrebas. Descendez celle-ci afin d'atteindre le rez-de-chaussée. Longez la ruelle par la droite. Icepick vous rejoindra pour vous remettre un lance-flammes. Fin du chapitre...

Chapitre 9 : L'entrepôt d'enfer

Débarrassez-vous des gangsters sur votre droite puis dirigez-vous dans le sens opposé. Passez entre les étagères afin d'aboutir dans une petite cabane entre deux grillages. Éliminez le mort-vivant puis récupérez à l'intérieur de l'abri **une sacoche de docteur, 160 carburants pour lance-flammes** ainsi qu'**une batterie**. Retournez sur vos pas (à l'endroit même où vous aviez commencé le niveau). Dirigez-vous à droite puis vers le bas. Prenez la première à gauche et longez les étagères. Abattez le gangster qui va surgir. Continuez de progresser puis descendez à nouveau. Suivez le parcours jusqu'à une échelle que vous emprunterez **(Nocturne 43)**.

Courez rapidement jusqu'au fond de la pièce (faites attention aux balles qui pourraient atteindre les barils explosifs). Tirez dans le bidon qui vous bloque le passage (en prenant du recul), puis descendez par l'escalier. Dirigez-vous du côté gauche, ensuite à droite et, au bout, passez derrière une camionnette, continuez tout droit et entrez dans la pièce avec la porte verte (au passage, éliminez tous les gangsters). Récupérez sur la table plusieurs **carburants pour lance-flammes,** puis ressortez. Entrez dans la pièce voisine et collectez dans les toilettes **80 carburants supplémentaires**. Traversez le passage de droite puis éliminez vos assaillants. Poursuivez votre chemin et contournez la camionnette. Sur votre gauche, vous apercevrez un escalier (n'y montez pas), continuez vers le fond. Longez les grillages puis abattez le mort-vivant qui surgira de la droite. Dirigez-vous à gauche puis entrez dans une nouvelle salle. Débarrassez-vous des ennemis en présence et collectez **une sacoche de docteur** ainsi que **du carburant pour lance-flammes**. Allez au fond de la pièce puis sortez par la gauche. Dirigez-vous en bas et après avoir liquidé vos ennemis, empruntez l'escalier **(Nocturne 44)**.

Abattez les morts-vivants puis, en suivant la plate-forme, traversez la grille qui sert de passerelle sur votre droite. Descendez en contrebas à l'aide des caisses. Poursuivez votre chemin jusqu'à une porte verte fermée. Retournez sur vos pas et Smiley (le colosse que vous pensiez avoir terrassé au niveau précédent) fera son apparition en pulvérisant la porte. Débarrassez-vous de lui en utilisant votre lance-flammes. Votre adversaire hors d'état de nuire, quittez les lieux par l'ouverture où le monstre est apparu...

Chapitre 10 : L'usine mafia

Parcourez la plate-forme par le bas de l'écran puis empruntez l'escalier, en liquidant tous les gangsters au passage. À l'étage supérieur, atteignez l'escalier situé sur la gauche. Descendez (des ennemis vous guettent), puis passez sous l'escalier par la droite. Partez à droite en tirant sur tout ce qui bouge. Ramassez les armes de vos ennemis car vous aurez besoin de munitions pour venir à bout de cette armée de morts-vivants. Vous atteindrez un escalier **(Nocturne 45)**. N'y montez pas et longez plutôt la grille sur votre gauche. Au bout, gravissez l'escalier sur la droite et abattez vos assaillants avant de récupérer **une sacoche de docteur** à même le sol. Redescendez puis prenez le passage à côté de la grosse cuve, à droite de votre écran. Liquidez tous les monstres puis en allant au fond, passez derrière un tapis roulant pour trouver une porte bleue au bout du chemin. Ouvrez-la pour sortir...

Chapitre 11 : Pas toi encore !

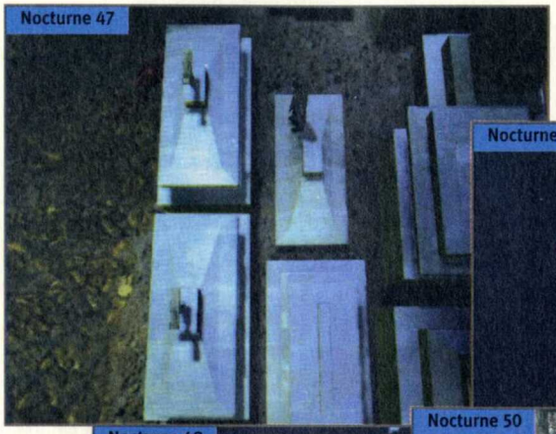
Abattez l'ennemi en présence puis longez la passerelle. Allez jusqu'au bout à gauche. Un gangster viendra à votre rencontre. Liquidez-le puis prenez la direction de droite. Éliminez tous vos ennemis et atteignez un levier au bout de la plate-forme. Actionnez-le. Maintenant, longez la passerelle en sens inverse. Vous descendez une passerelle inclinée. À l'étage inférieur, débarrassez-vous des gêneurs et empruntez l'escalier. Une fois au sommet, passez par la gauche. Tournez à droite puis laissez-vous tomber en contrebas par l'ouverture de la passerelle, au niveau des barres métalliques **(Nocturne 46)**.

Dirigez-vous ensuite en bas de l'écran, pour aller actionner un levier près d'un container. Des explosions vont retentir. Repassez par le haut de l'écran, ne vous souciez pas des morts-vivants et empruntez rapidement le passage le long du mur à droite. Continuez tout droit et traversez un second passage avant que le feu ne vous empêche de le faire. À la sortie, dirigez-vous à gauche afin d'arriver vers l'escalier. N'y montez pas et choisissez de prendre la passerelle sur la gauche. Retournez à l'endroit où vous aviez commencé ce niveau et armez-vous de votre mitraillette pour bien accueillir Smiley qui vous y attend. Votre viseur automatique pointe directement vers le plafond. Tirez dans cette direction et la passerelle où se tient votre ennemi s'écroulera. Votre adversaire noyé dans la cuve, atteignez la sortie juste en face, à l'aide de la barre de fer. Vous avez terminé ce niveau...

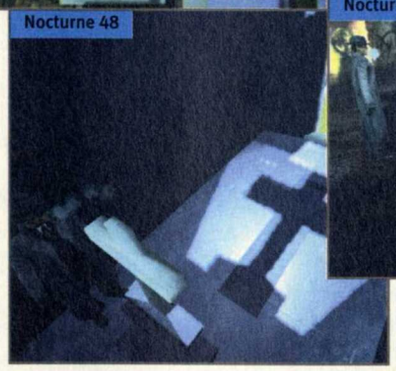
1935 - LA MAISON AUX CONFINS DE L'ENFER

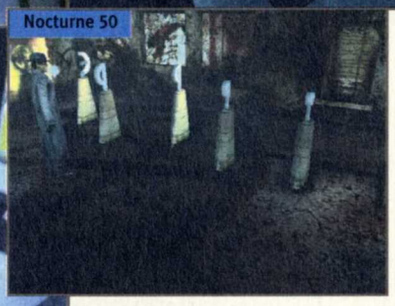
Chapitre 1 : Le quartier général

Après la scène cinématique, empruntez le passage secret puis longez le couloir. Appuyez sur l'interrupteur puis pénétrez dans l'ascenseur. À l'intérieur appuyez sur le bouton à droite afin de descendre. Au niveau inférieur, parcourez le vestibule puis ouvrez la porte à gauche. Suivez le colonel et entrez dans son bureau pour un briefing. La scène cinématique terminée, allez rendre visite à Doc Holliday dans la salle d'autopsie (porte en haut à droite). Récupérez **un fusil de chasse** ainsi que **des munitions** dans les coffres. Parlez plusieurs fois avec le docteur, ensuite prenez la **sacoche de docteur** à l'extrême gauche de la table, et **la hache**. Interrogez-la sur Hamilton Killian, afin de collecter des informations sur ce personnage charismatique. Quittez la salle et parlez à Svetlana avant de partir en direction de l'ascenseur (vous pouvez également discuter avec le vieux maître Khen Rigzin dans la salle d'entraînement). Actionnez l'interrupteur puis entrez à l'intérieur pour débuter votre mission.


Nocturne 47

Nocturne 49


Nocturne 48


Nocturne 50

Chapitre 2 : Le cimetière

Après la scène cinématique, descendez sur la droite afin d'arriver à l'entrée d'un cimetière. En face de vous, trois plaques de béton sont visibles. Dirigez-vous à droite et abattez les Diablotins en présence. Vous pouvez monter sur l'une des tombes. À l'aide de celle-ci, atteignez la tombe d'en face pour y récupérer **une première croix (Nocturne 47)**. Descendez sur la terre ferme et allez en direction des trois plaques de béton à même le sol. À destination, dirigez-vous à droite afin de placer la croix au pied de l'escalier qui mène à un caveau fermé. Retournez chercher **une seconde croix** (toujours au même endroit, sauf que cette fois elle se situe à gauche de la colonne, derrière la première croix que vous aviez récupérée). Revenez sur vos pas et cette fois lorsque vous arriverez face aux trois plaques, posez la croix près de l'escalier du caveau de gauche. Des diablotins risquent de vous attaquer. Débarrassez-vous d'eux puis récupérez **une clé** sur l'un des cadavres. Contournez le caveau par la gauche puis grimpez sur le lierre. Lorsque vous atteindrez le toit, décrochez le lierre situé sur la gauche (vous permettrez ainsi à la lumière de traverser l'intérieur du caveau). Redescendez puis allez chercher la croix près de l'escalier. Ouvrez la porte du caveau à l'aide de la clé puis pénétrez à l'intérieur pour y placer la croix au sommet du socle **(Nocturne 48)**.

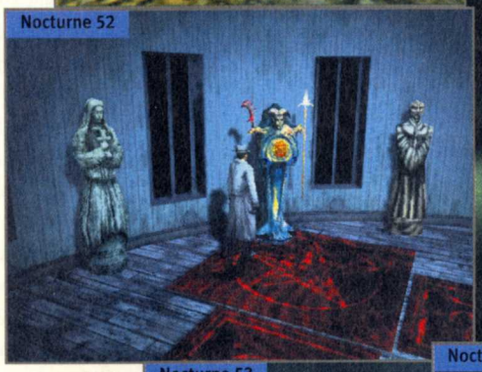
La forme de la croix est identique à la gravure représentée à même le sol. Sortez de la pièce et dirigez-vous derrière le caveau. Visitez le cimetière pour trouver les deux diablotins qui détiennent chacun une clé. Faites attention aux squelettes. Lorsque vous obtiendrez les deux clés, retournez au niveau des plaques de béton puis dirigez-vous vers le caveau de droite. Ramassez la croix que vous aviez déposée au pied de l'escalier puis ouvrez la porte à l'aide d'une des clés en votre possession. Déposez la croix au sommet du socle **(Nocturne 49)**. N'oubliez pas que la forme de la croix doit être identique à la gravure représentée à même le sol. À l'extérieur, **trois autels** sont apparus. Sortez de la pièce puis allez ouvrir le dernier caveau. Des gargouilles sont présentes ainsi qu'un bâton de sorcière. Pour vous débarrasser définitivement des monstres du cimetière, vous devez détruire ce bâton maléfique. Ouvrez la pierre tombale puis accédez au passage secret. Vous aboutissez dans une salle où se trouvent six piédestaux. Juste derrière se trouve une inscription (lisez-la). Poussez le premier et le troisième en partant de la gauche **(Nocturne 50)**.

Actionnez ensuite le levier toujours sur la gauche. Trois fenêtres s'ouvrent dans la pièce. Commencez par récupérer **l'élément Feu** dans la fenêtre du centre puis sortez du caveau et placez-le sur l'autel qui lui est dédié (celui du centre). Retournez prendre **l'élément Eau** (fenêtre de droite) et positionnez-le sur l'autel de gauche. Reprenez l'élément Feu sur l'autel, et allez le remettre à sa place initiale dans la salle secrète (fenêtre du centre). Récupérez **l'élément Air** et placez-le sur l'autel de droite. Maintenant, allez reprendre l'élément Feu dans la salle secrète et remettez-le sur l'autel du milieu **(Nocturne 51)**. Après la scène cinématique, retournez sur vos pas (à l'endroit où vous aviez commencé le niveau). De là, partez jusqu'au bout du chemin qui mène à la demeure de Killian. Discutez avec celui-ci. Le chapitre s'achève...

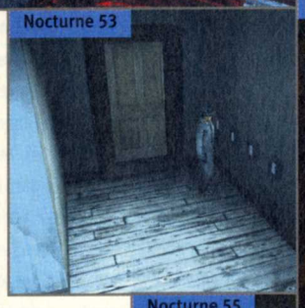
La maison d'enfer

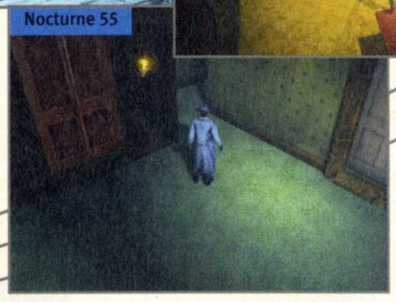
Nocturne 51

Réveillé dans un cachot de torture, vous êtes en compagnie d'un loup-garou affamé, retenu par des chaînes. Vous devez trouver la sortie. Longez le mur de droite en récupérant **l'amulette** près du squelette à même le sol. Allez en direction des piques au fond à gauche et appuyez sur la touche "Action" pour dévoiler une issue. Suivez le long couloir puis atteignez une salle avec des statues (un zombie vous prendra en chasse). Placez l'amulette sur la statue armée de deux lances **(Nocturne 52)**.


Nocturne 52

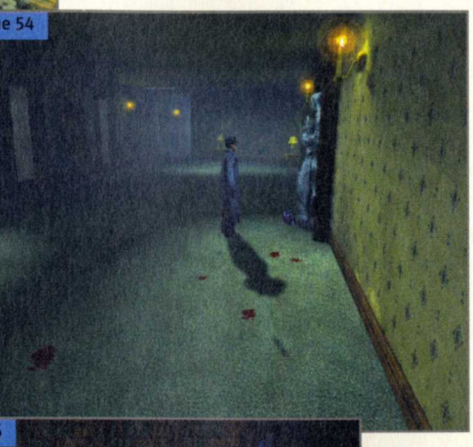
Récupérez ensuite **une arme tranchante** du côté gauche de la statue, puis partez au fond de la salle et pénétrez dans la pièce de gauche. Le sol est piégé. Vous devez suivre le bon cheminement si vous ne souhaitez pas finir en mille morceaux. Commencez par marcher sur la première dalle noire, puis sur la suivante en haut diagonale à droite. Avancez sur la blanche à gauche puis sur la noire en bas. Sautez sur la dalle d'en face puis marchez sur la noire en bas diagonale à gauche. Il ne vous reste plus qu'à passer par la dalle blanche et enfin sortir par la porte. Dirigez-vous à gauche pour apercevoir cinq interrupteurs **(Nocturne 53)**. Actionnez le deuxième en partant de la gauche (des lumières s'allument dans les couloirs avoisinants).

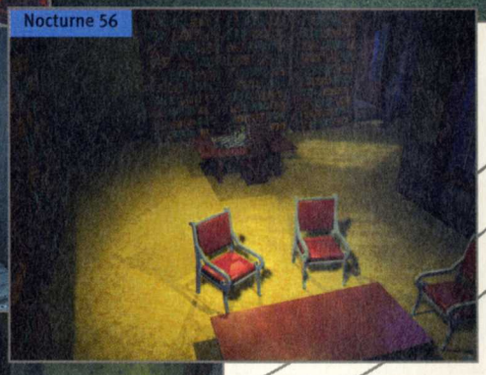

Nocturne 53


Nocturne 55

Engagez-vous dans le couloir (des zombies rôdent dans les parages). Une série de portes jalonne la pièce, mais une seule vous permettra de progresser (la première étant fermée à clé, la cinquième vous menant à un ascenseur sans plate-forme et la sixième renfermant un parasite). Ouvrez la septième porte et traversez la salle (un symbole de couleur rouge est représenté à même le sol). Dans la salle de torture, ouvrez la porte garnie de piques. Traversez les différentes pièces puis débarrassez-vous des zombies. Quittez la salle pour aboutir dans un couloir avec plusieurs portes. Pénétrez dans celle qui se situe au fond à gauche. Éliminez la chauve-souris géante et allez au fond du couloir. Actionnez le premier tableau en partant de la droite (un passage se dévoile). Longez le couloir jusqu'à la sortie puis descendez par l'échelle. En contrebas, franchissez le passage juste derrière l'échelle et atteignez une salle où se trouve un ascenseur et une statue **(Nocturne 54)**.

Ramassez **la sacoche de docteur** au pied de la statue, et longez le couloir à sa droite. Ouvrez la deuxième porte à droite puis récupérez dans la salle de bains, une seconde **sacoche de docteur**. Quittez la pièce et empruntez le passage situé vers le mur opposé. Plusieurs escaliers sont accessibles. Longez la balustrade par la droite jusqu'au coffre. Collectez à l'intérieur **40 balles en argent**, puis éliminez les succubes. Descendez l'escalier central, débarrassez-vous de vos ennemies et dirigez-vous vers la double porte. Récupérez **20 balles en argent** dans le coffre situé près du pilier à gauche de la double porte. Remontez par l'escalier et rendez-vous dans la salle de l'ascenseur et de la statue. À destination, empruntez le couloir à droite de l'ascenseur **(Nocturne 55)**. La première porte est fermée **(pantry)**. Ouvrez la porte du fond et partez à droite. Abattez le parasite puis regardez dans chacun des trous du mur à droite. Ouvrez la porte au bout du couloir et progressez doucement sans marcher sur le tapis. Prenez de l'élan puis courez et sautez par-dessus ce tapis. Vous arrivez dans la salle de musique. Éliminez les gargouilles puis récupérez **le livre : jeu d'échecs** posé à même le sol. Sortez par la porte située à droite. Parcourez le couloir vers le bas et vous aboutirez de nouveau dans la salle de la statue. Face à l'ascenseur, passez par le couloir de gauche puis pénétrez dans la bibliothèque par la troisième porte. Regardez l'échiquier (les pièces forment une flèche et vous montrent une direction). Utilisez le **livre : jeu d'échecs** sur l'étagère de livres au fond à gauche. Un passage secret se dévoile. Empruntez-le **(Nocturne 56)**.


Nocturne 54

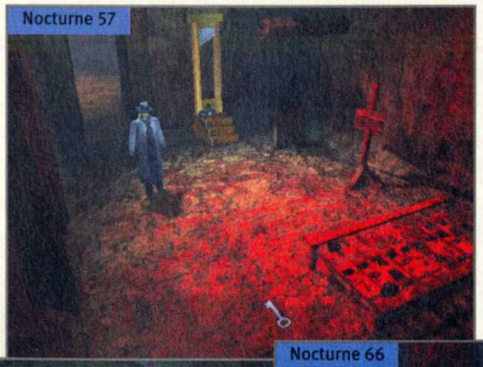

Nocturne 56

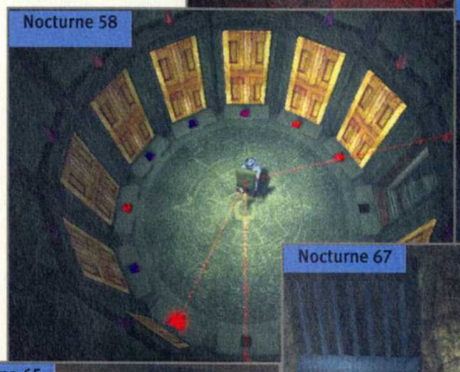
Dirigez-vous à gauche puis en longeant la balustrade, récupérez dans les coffres **des revolvers** et **60 balles ordinaires**. Revenez sur vos pas et descendez par l'escalier en spirale sur la gauche. En contrebas, dirigez-vous vers l'étagère à gauche de l'escalier. Examinez-la afin de trouver un Livre sur **la symphonie du loup-garou** ainsi qu'**une clé de domestique**. Remontez par escalier et sortez par la porte. Longez le couloir vers le haut et partez de nouveau en direction de la statue près de l'ascenseur (éliminez toutes les créatures présentes). Prenez le couloir à droite de l'ascenseur, et à l'aide de la clé, franchissez la première porte à droite (pantry). Empruntez l'ascenseur pour descendre (placez-vous à gauche) et appuyez sur la touche "Action" lorsque vous serez face à la corde. Effectuez la même manipulation jusqu'à atteindre le sous-sol. À destination, contournez l'ascenseur puis longez le couloir. Entrez par le passage à gauche et liquidez tous les loups-garous. Récupérez l**a clé du gardien**, près des piques sur votre gauche. Traversez ensuite l'entrée sur la droite et collectez **une sacoche de docteur** ainsi qu'**une clé de chambre (Nocturne 57)**.

Rebroussez chemin et atteignez la salle où se trouve la statue près de l'ascenseur. Abattez vos ennemis, puis ouvrez la première porte à gauche. Vous êtes dans une chambre où se trouve une succube attachée à un lit. Placez-vous à gauche du lit et appuyez sur la touche "Action". Après la scène cinématique, pulvérisez-la puis récupérez sur le meuble du fond **un panneau de commande**. Quittez la pièce puis rendez-vous à l'ascenseur pour y placer le panneau de commande (côté droit). Appuyez sur l'interrupteur afin d'ouvrir les portes. Prenez de l'élan puis courez et sautez par-dessus le gouffre. Dans la salle de billard, sortez votre arme pour liquider tous les monstres présents. Récupérez ensuite **le fusil de chasse, l'Arbalète** ainsi que **des munitions** situées à l'opposé de l'entrée.

À droite de la porte se trouve un meuble. Examinez-le, et vous découvrirez un ascenseur dissimulé. Appuyez sur l'interrupteur puis entrez. Actionnez le boîtier pour fermer l'ascenseur et utilisez le premier levier en partant de la gauche. Un loup-garou va surgir d'une porte. Abattez-le puis franchissez le passage et ouvrez la cage. Descendez par l'échelle et vous atteindrez une chambre froide. Traversez la porte pour aboutir dans un couloir.

Abattez les déterreurs de cadavres puis suivez le couloir vers le haut pour arriver dans la cuisine. Récupérez **une sacoche de docteur** sur la table, et sortez de la salle par la gauche. Vous êtes dans une salle avec une grande table. Dans le coffre, collectez **30 balles ordinaires** puis montez sur la table à l'aide de la chaise et dirigez-vous vers la porte du fond à gauche (ne posez pas les pieds sur les tapis, vous y perdrez la vie). Débarrassez-vous des gargouilles et des loups-garous en présence. Ramassez **la clé du vestibule** à droite au pied de la cheminée, puis passez par la porte qui mène dans un couloir et traversez le passage d'en face (d'où sortent des monstres). Vous êtes de retour dans la salle aux escaliers. Gravissez-les puis rendez-vous près de la statue et de l'ascenseur. Empruntez de nouveau le couloir à droite de l'ascenseur et passez par la porte du Pantry. Montez dans l'élévateur (côté droit) puis atteignez l'étage supérieur. Au sommet, abattez les deux créatures et franchissez l'unique porte accessible dans la pièce. Ouvrez la porte situé entre les deux statues puis entrez dans la salle. Douze portes sont présentes avec des pierres de couleur rouge ou bleue placées devant chacune d'elles à l'exception d'une seule qui, elle, en possède une de couleur violette. Si vous regardez bien, vous verrez que chaque porte représente une heure et qu'elles sont disposées comme un cadran horaire (la pierre violette représentant la douzième heure). Placez-vous face au pupitre (côté bas), appuyez sur la touche "Action" puis à l'aide des flèches directionnelles "Gauche" ou "Droite" du clavier, faites pivoter le miroir. Le but est d'ouvrir la porte du haut (pierre violette). Pour cela, vous devez suivre un cheminement précis qui consiste à déplacer les faisceaux lumineux (rouges ou bleus) sur les prismes adéquats. **(Nocturne 58)**


Nocturne 57


Nocturne 58

Nocturne 66

Nocturne 67

Nocturne 65

Si vous avez bien effectué ces manipulations dans l'ordre, les rayons bleus et rouges doivent frapper les deux miroirs puis éclairer la pierre violette. **(Voir encadré)**

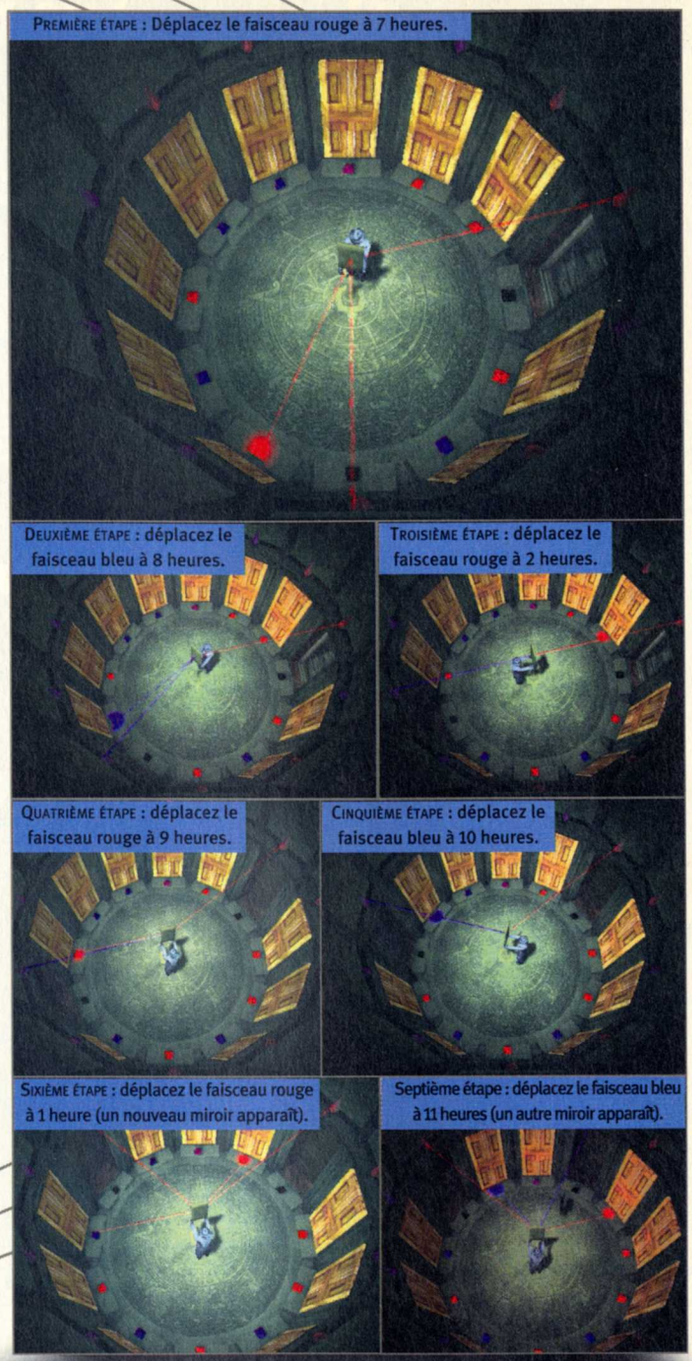
La porte ouverte, quittez cette salle. Dans la pièce voisine, soyez extrêmement rapide. Actionnez le levier en bas de l'écran. Montez sur les marches du bloc de pierre (côté droit) puis actionnez le levier. De nouvelles marches sont accessibles, grimpez-y et courez actionner le levier de gauche. Répétez la manœuvre en alternant côté droit et côté gauche jusqu'au sommet du bloc. Une fois au sommet, passez la porte à droite en sautant, puis descendez l'escalier. Longez le couloir et vous aboutirez dans une pièce avec des flammes qui jaillissent du sol. Traversez la grille sans vous faire brûler. Une clé est posée sur un tapis, à gauche d'une statue. N'allez pas la prendre car vous passeriez à travers le tapis. Récupérez un bout du cadavre près de la cheminée, et placez-vous à gauche de la statue **(Nocturne 65)**. Face au tapis, jeter le morceau de cadavre (la clé tombera en contrebas).

Sortez de cette salle par le passage à droite. Ramassez à même le sol **une clé de donjon** ainsi que **30 projectiles de fusil de chasse** à l'intérieur d'un coffre. Examinez le tapis et vous découvrirez une échelle dissimulée juste en dessous. Descendez à l'étage inférieur puis parcourez le couloir par la droite en vous débarrassant de vos ennemis. Dans la pièce avec la statue près de l'ascenseur, longez le couloir à droite de la statue et passez par l'issue de gauche pour vous retrouver dans la salle aux escaliers.

Descendez les marches puis rendez-vous vers la porte ouverte du fond située à l'opposé. Passez dans la pièce voisine et pulvérisez toutes les succubes. Ramassez ensuite **la clé de chambre aux démons** à quelques mètres de la cheminée. Quittez les lieux et repassez par l'escalier pour atteindre de nouveau la salle où se trouve la statue près de l'ascenseur. Face à l'ascenseur, empruntez le couloir de gauche. Longez celui-ci jusqu'à atteindre un escalier sur votre droite (un tableau est accroché au mur). Gravissez les marches puis montez par l'échelle. Sur la plate-forme, traversez le passage.
Allez au bout du couloir et sortez par la droite. De retour dans la salle aux quatre tableaux, partez à droite, jusqu'au fond. Continuez toujours dans la même direction puis abattez le vampire (porte en bas à droite). Atteignez la petite salle de torture puis passez dans les pièces voisines. Dans le couloir, abattez les monstres en présence puis en passant par le haut, entrez par la deuxième porte à gauche. Vous aboutirez devant un ascenseur. Appuyez sur l'interrupteur puis en prenant de l'élan, sautez par dessus le vide afin d'atteindre la salle d'en face. Plusieurs portes sont accessibles, avec au bout du couloir, une tapisserie rouge représentant une étoile **(Nocturne 66)**.

Passez par la troisième porte à gauche (elle possède le même symbole en forme d'étoile). Abattez les diablotins puis récupérez **une boîte d'allumettes**. Quittez la pièce et traversez la dernière porte en bas à gauche. En passant la pièce voisine, vous aboutirez dans un couloir avec deux statues bleues. Continuez vers le bas puis empruntez l'ascenseur pour descendre jusqu'au sous-sol (éliminez les diablotins en présence). A l'étage inférieur, récupérez **la sacoche de docteur** à gauche de l'ascenseur. Poursuivez votre chemin par le couloir juste derrière. Traversez le passage en forme d'arche en bas à gauche puis débarrassez-vous de toutes les créatures. Entrez dans la chambre de torture à droite. À l'aide de la clé de chambre aux démons, ouvrez la grille dissimulée sur la façade du mur de gauche. Entrez dans la grotte puis actionnez le premier levier à droite. La dernière cellule du fond à droite s'ouvre. Pénétrez à l'intérieur et examinez le mur de béton **(Nocturne 67)**.

Le mur s'effondre et dans la pièce dissimulée vous retrouvez Moloch. Approchez-vous de lui. Une scène cinématique s'ensuit. Pour le libérer du sortilège qui l'immobilise, placez-vous face à lui et appuyez sur la touche "Action". Quittez cette cellule et Moloch se joindra à vous. Actionnez le levier près du mur, puis allez récupérer une **sacoche de docteur** dans la cellule ouverte. Maintenant, retournez dans la chambre de torture puis utilisez la boîte d'allumettes sur la grille à droite. Sortez de cette salle puis de la suivante. Dirigez-vous à droite et partez en direction du grand grillage près d'un levier. Actionnez le levier et en entrant dans la grotte, laissez Moloch se rassasier. Ses forces récupérées, il vous demandera de le rejoindre au troisième étage afin d'affronter Killian. Retournez à l'ascenseur et montez jusqu'au sommet. À destination, contournez l'ascenseur et traversez la porte. Dans le couloir, débarrassez-vous des diablotins puis entrez dans la salle de droite (à l'opposé des deux statues bleues). De retour dans le couloir où se trouve la tapisserie rouge représentant une étoile, ouvrez l'avant-dernière porte à gauche. À l'intérieur, actionnez le levier puis traversez le passage pour montez par l'échelle. Descendez dans la pièce voisine et contemplez la dernière scène cinématique de ce chapitre...



1942 - ÉPILOGUE

Longez le couloir puis entrez dans le bureau de la secrétaire sur la droite. Passez derrière le bureau et examinez-le pour accéder au passage secret. Pénétrez-y et empruntez l'ascenseur. Rendez-vous dans la salle d'autopsie et récupérez au fond de la pièce, sur la table, **une clé**. Sortez du laboratoire puis ouvrez la porte qui donne accès à la salle de conférence. Un message inscrit en sang vous est destiné : à vous de découvrir la surprise !

Les Sims est un jeu étrange mêlant à la fois gestion, simulation et autre chose ; autrement dit, on pourrait définir par "composant de jeu sauce Maxis". Mais lorsqu'on a compris les principes, on se lasse un peu. En tout cas, ça a le mérite d'être original... Xavier • (xallard@loisir.net)

Éditeur : Maxis/Electronic Arts • **Texte :** Français • **Voix :** Charabia • **Sortie :** Janvier 2000 • **Config. mini :** Pentium 350, 64 Mo

THE SIMS

Ce guide est décomposé en trois parties. La première vous explique ce qui se cache derrière la création d'un personnage, la deuxième est axée sur le bâtiment et la troisième aborde l'ameublement. C'est en harmonisant l'ensemble personnage/maison/mobilier que l'on va très loin dans le jeu.

1. Création d'un personnage

C'est ce qui va conditionner le comportement général de l'individu que vous allez créer. Ces paramètres ne changeront jamais. Il est donc très important de les régler correctement. Ce sont ces caractéristiques qui automatisent un peu le personnage. Si vous choisissez quelqu'un de très propre, vous n'aurez pas à lui commander de faire la vaisselle après avoir mangé, vous n'aurez pas à lui dire de prendre une douche quand il devient trop sale. Chaque caractéristique comporte des avantages ; voyons-les ensemble.

Propreté

Le "héros" tient une maison propre, sans salissures. Il est propre et les déchets ne s'amoncellent pas chez lui. Du coup, ses rapports avec les autres sont plus faciles à long terme. Je vous conseille de placer un peu plus de cinq barres à cette caractéristique car, comme dans "la vraie vie", les tâches ménagères, c'est pénible.

Aisance

Une caractéristique très importante car elle permet au personnage d'apprendre les choses plus vite. Par conséquent, ses différentes compétences pour évoluer dans son travail se gagnent plus facilement. Il apprendra plus vite les échecs, la mécanique se musclera plus vite. Mettez-en aussi un peu plus que la moyenne.

Dynamisme

Quand votre Sim manque de quelque chose, il a du mal à exécuter vos ordres. S'il a trop faim, par exemple, il rechignera à aller chercher le journal pour voir les annonces. En principe, je suis là pour expliquer comment faire pour que votre personnage ne manque de rien, comment équilibrer tous ses états. Mettez-en moins que la moyenne.

Fêtard

Votre charisme, en fait. Vous nouez plus facilement contact avec les gens et votre barre de sympathie ou d'amour ne fond pas comme la neige au soleil. Cependant, on peut très bien s'en tirer sans être vraiment un fêtard. Les relations mettent un peu plus de temps à s'installer. Mettez-en moins que la moyenne.

Caractère

Ce paramètre va également conditionner vos relations, mais plus dans l'esprit d'une vie de couple. Laissez ce paramètre dans la moyenne.

Bien entendu, chacun voit midi à sa porte. Vous pouvez prendre sur vous et par exemple essayer de vous recréer pour voir comment ça marche. À titre d'exemple, un collègue de la Hot-line de Cyber Press a créé un personnage avec un dynamisme à zéro et la caractéristique fêtard à fond. Mais ça ne dure pas très longtemps, ce genre d'histoire.

Lorsque votre "héros" est fabriqué, logez-le dans une maison. Je vous conseille de le loger 10, avenue des Sims. La maison coûte un peu plus de 14.000 dollars ; il vous en reste donc environ 6.000 pour vous meubler. C'est amplement suffisant.

2. Meubler sa maison

Passez tout de suite dans le mode "Achat", vous passerez en Pause. On peut considérer qu'il y a trois pièces dans cette maison, plus la cuisine et la salle de bains.

Le départ de cet ameublement est essentiel. Il vous faut satisfaire vos besoins primaires : manger, dormir. Et quelques autres nécessités bien naturelles, comme se laver ou faire ses besoins. On peut considérer que la salle centrale a la superficie idéale pour une salle de bains. La salle au carrelage bleu sera très bien pour faire une cuisine ; cette salle est attenante à la salle à la moquette bleue, qui conviendra donc parfaitement pour une salle à manger.

La pièce à la moquette verte est liée à ce qui sera votre future salle de bains et se révèle idéale pour une chambre ; quant à l'entrée, qui n'est pas un simple couloir, elle pourra faire office de salle de détente. Chaque fois que vous vous logerez dans une nouvelle maison, pensez à ce découpage : où est la salle de bains ; où est la cuisine ? Placez les salles en les reliant judicieusement entre elles. Une chambre à côté de la salle de bains, c'est pratique. Maintenant, plaçons chaque élément important dans les pièces.

2.A La salle de bains

Il faut placer une douche. C'est pratique, ça ne coûte pas trop cher et ça décrasse aussi vite qu'une baignoire. Le désavantage, c'est que c'est moins confortable et que vos Sims stressent un peu. Mais dès qu'ils sortent de la douche, tout va bien. Pour le lavabo, je vous conseille de ruser un petit peu. Ça prend un carré de place et ça n'a qu'une fonction ; au lieu de cela, placer un meuble avec un évier de cuisine par-dessus. Sur l'ensemble, ajoutez un miroir pour agrandir la pièce. Terminez par des toilettes et une lampe. On passe à la pièce suivante.

2.B La cuisine

Si votre Sim n'a rien à manger, c'est une catastrophe. Il ne peut plus rien faire. Il vous faut impérativement un petit frigo et un four. Placez aussi des petits meubles bleus à 150 dollars dont la fonction n'est pas seulement le rangement : ils permettent de placer des éléments de cuisine comme le four à micro-ondes ou la cafetière. Pour le moment, vous ne pouvez pas tout acheter, de toute façon. Le plus important, c'est le frigo et le four à micro-ondes. Placez aussi une poubelle et un évier sur un meuble.

Quand vous aurez trouvé un travail, vous pourrez acheter des appareils qui simplifieront la vie à votre personnage : lave-vaisselles, vide-ordures...

2.C La salle à manger

Une table et une chaise suffisent. Le personnage viendra se poser les fesses sur son fauteuil en mangeant. Pour le moment, vous n'avez déjà plus beaucoup d'argent. N'investissez pas trop dans quelque chose de luxueux, il vous reste la chambre à acheter.

Plus tard, vous pourrez placer une belle table, avec des chaises de qualité, meubler avec des peintures, une bibliothèque, des choses chères. Mais ce n'est pas à l'ordre du jour.

2.D La chambre

Plusieurs choses s'imposent, dont un lit ; commencez par un lit pour une personne. Il n'y en a qu'un, si on oublie celui de la chambre de môme. Il est affreux, inconfortable mais c'est pareil, on verra la suite plus tard. À côté, prenez un chevet. Placez un réveil dessus, vous en aurez vite besoin. Un miroir et une lampe sont aussi conseillés.

Plus tard, vous investirez dans un lit confortable, des chevets luxueux et un peu de décoration.

2.E La salle de détente

Mettez simplement un bureau et un poste de radio. Par la suite, mettez ce qui correspondra à la profession de votre héros. Si c'est un militaire, il lui faudra un banc de musculation par exemple. Mais nous verrons cela plus tard. Passez en mode "Vie" pour retirer la Pause.

3. Héros sans emploi

La première chose que fait le personnage est de ramasser le journal. À l'intérieur, il y a une petite annonce par jour. Je ne peux que vous conseiller de sauter sur le premier job, tous les boulots fonctionnant de la même façon. Vous commencez en bas de l'échelle et vous vous retrouvez en haut de la pyramide. Entre-temps, vous vous serez perfectionné dans de nombreuses disciplines. Chaque matin, une voiture ou une fourgonnette viendra vous chercher.

Il faut bien évidemment être prêt à l'heure.

Pour cela, le réveil est une merveille technologique ! Une heure avant de partir, ça sonne. Vous vous êtes sans doute déjà aperçu que lorsque tout le monde dort dans la maison dont vous vous occupez actuellement, le temps défile à une vitesse grand V. Attendre quelques secondes de trop dans la matinée peut vous faire louper une journée de travail et c'est dramatique. Mais il ne faut pas oublier de régler le réveil dès que l'on trouve un travail.

Lorsque votre personnage est au travail, le temps est là aussi accéléré. Force est de constater qu'il pourrait être intéressant d'avoir un personnage installé dans cette maison à ce moment-là. Lorsque le propriétaire de la maison revient, il a gardé les mêmes caractéritiques qu'au matin. À partir de ce moment, tout dépend de ses horaires. A-t-il encore le temps de cultiver son jardin ? Sans doute. Vous allez devoir agir en fonction de ses besoins et des améliorations à faire. S'il est déprimé, il faut qu'il regarde la télé, s'il a envie d'aller aux toilettes, il doit y aller ; s'il pue comme un chacal, il faut qu'il prenne une douche.

Mais il faut également penser à son avancement et à sa carrière et ce, tout au long de la partie. En cliquant sur l'icône "Profession", on peut voir quels sont les buts à atteindre pour que le héros progresse et arrive à une augmentation.

Les premiers jours ne sont pas tout roses. Il faut en effet équilibrer tous les besoins de votre personnage, c'est la première obligation qui va vous tomber dessus. Si l'un des huit besoins n'est pas satisfait, c'est qu'il y a un problème dans votre maison. Le confort peut-être ? Avec votre salaire, achetez un bon fauteuil confortable et placez une toute petite télé devant. Compensez vos carences. Au bout d'un moment, vous pourrez prétendre à des augmentations. Vous arriverez donc à vous équilibrer une journée ou une groupe de journée et sans doute vous payer quelques accessoires plus intéressants qui amélioreront la qualité de vie de votre personnage et lui redonneront le moral beaucoup plus vite.

Durant cette période, il faut justement acheter les appareils les plus sophistiqués : grande télé, bons fauteuils, appareils de cuisine comme le lave-vaisselle et le vide-ordures, qui ne sont pas si chers que cela en fin de compte. Grâce à eux, non seulement vos barres se chargent mais vous allez plus vite pour accomplir vos actions en fonction de la qualité du matériel.

Si vous améliorez correctement vos compétences, les augmentations sui-

vront et vous commencerez à vous faire pas mal d'argent. Normalement, vous devriez avoir deux ou trois amis. À un certain niveau de revenus, on vous demandera des amis supplémentaires. Et vous ne trouverez personne à rencontrer. Comment faire ?

4. De nouveaux amis

Pour faire de nouvelles connaissances, il ne faut plus se contenter de gérer la vie d'une maison, mais celle de tout le quartier. Il faut alors passer en mode "Voisinage" et installer de nouveaux Sims dans une maison. Il faut alors créer une nouvelle famille ou un individu seul et l'installer dans la maison la moins belle. À moins que vous n'ayez les moyens de faire déménager votre héros dans la plus belle des maisons, celle qui se trouve au Nord de la carte. Pensez que le prix d'achat n'est rien ; il faudra aussi meubler cette immense baraque. C'est la meilleure solution pour faire quelque chose d'intéressant. En effet, installer un type ou une femme dans la baraque la moins chère ne vous mènera pas à grand-chose. À cause de l'exiguïté des lieux, il ne pourra pas fonder une famille. En déménageant votre premier personnage dans la grande maison, vous en laissez une autre de libre, qui est vraiment très correcte pour commencer. Essayez de ne pas faire tout en même temps ; commencez par déménager votre personnage principal et installez-le confortablement afin qu'il ait le même train de vie qu'avant. Ce n'est qu'ensuite que vous devrez créer un nouveau personnage ou une nouvelle famille pour l'installer dans votre ancienne maison. Lorsque c'est fait, faites un peu évoluer votre personnage, le temps de le meubler, de lui trouver un travail. Revenez ensuite à votre personnage principal et attendez quelques jours. Le ou les nouveaux arrivants finiront par se présenter à vous. Faites connaissance, vous aurez bientôt de nouveaux amis. Il faudra agir de la sorte à chaque fois que vous aurez besoin de nouveaux amis pour progresser dans votre métier. Par la suite, ce sera beaucoup plus simple de faire progresser chaque nouvel arrivant car tous les amis déjà présents interagissent.

5. La famille

Chez les Sims, l'amitié précède l'amour. Lorsque vous serez très ami avec quelqu'un, vous pourrez vous marier avec. Il n'y a pas de solution miracle ; il faut draguer et faire monter le taux de sympathie. Lorsque aura bien monté, un petit cœur apparaîtra sous l'icône du personnage (ce peut être un homme !). Là, les actions possibles changeront un peu ; il n'y a pas de succession d'actions en particulier. Chatouillez, parlez, faites des cadeaux pour en arriver à l'étape finale : embrasser. Là, on peut considérer que c'est dans la poche. La personne en question pourra s'installer chez vous et vous pourrez la diriger pendant que vous allez travailler ; c'est très intéressant pour accomplir les tâches pénibles et gagner du temps ; mais vous pouvez tout de même faire progresser ses aptitudes en vue d'un futur emploi (à noter qu'un emploi pour chaque personnage devient très difficile à gérer).

L'étape d'après, c'est bien sûr d'avoir un enfant. Alors ça, c'est difficile. Il faut que les deux personnages aient l'évaluation de leur humeur au maximum ; cela signifie que vos deux personnages doivent avoir tous leurs besoins dans le vert. Oui, les huit. Il est très difficile d'arriver à cette perfection sans perdre une journée de travail. Lorsque vous en arrivez là, vous n'avez plus qu'à embrasser votre compagne et l'enfant apparaît. Inutile de vous dire que si vous avez un couple homosexuel, ça ne fonctionne pas.

Et le petit diable apparaît ! Enfin, c'est un peu comme ça que les types de chez Maxis considèrent les nouveau-nés, visiblement. Rassurez-vous, dans la vraie vie, ce n'est pas toujours comme ça, on arrive à dormir plus de deux minutes consécutives. Si vous ne vous occupez pas du môme, il vous sera retiré. Cette période de biberons intensive dure trois jours. Gérez les fatigues des adultes, relayez-vous pour vous occuper de l'enfant.

Ensuite, l'enfant va à l'école et devient un personnage un peu secondaire car il ne peut améliorer ses aptitudes ; il a simplement un bulletin scolaire. Mais il a cependant les mêmes besoins que les adultes.

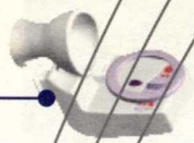
6. Booster ses compétences et gérer ses besoins

Les objets dans Les Sims sont relativement nombreux, mais pas assez à mon goût ; certains sont très utiles, d'autres moins. En général, ce qui est très cher est très utile et vous permet à la fois de vous améliorer dans vos aptitudes et de faire baisser les besoins.

Voyons donc quel est le meilleur matériel pour faire plusieurs choses à la fois. Je ne vous cache pas que les objets présentés ici sont assez chers, mais ils sont un aboutissement. Vous devrez les posséder à la fin du jeu.

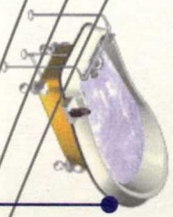
3.7 Flush Force 5 XLT

Évidemment, avec un trône, vous faites baisser vos petits besoin. Mais il est tellement au top que votre barre de confort remonte. Mouais, dit comme ça, j'ai peur que ça prête à confusion...



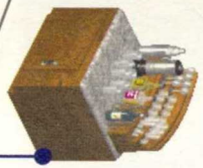
3.8 Baignoire Cléopâtre

Le monde se divise en deux grandes catégories : ceux qui prennent des douches et ceux qui prennent des bains. Bon, y'a aussi ceux qui ne se lavent pas mais ils n'ont pas leur place dans le jeu. Ou alors, pas longtemps. La douche a l'avantage d'être plus courte mais le bain apporte du confort. L'idéal est peut-être d'avoir les deux et de prendre une douche ou un bain en fonction de vos besoins.



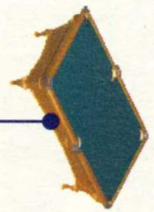
3.9 Bar en bois-sans-soif

Grâce à cet objet, vous pourrez inviter vos amis, pour la vie sociale, et améliorer l'appétit (pas beaucoup) et vos distractions (un peu plus). L'avantage de ce meuble, c'est qu'il embellit la pièce pour une somme d'argent assez correcte.



3.10 Billard

Cet objet est très distrayant ; votre barre augmentera très vite. Le must est tout de même d'y jouer à plusieurs.

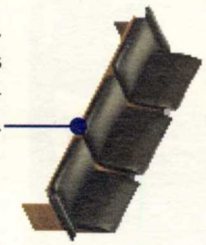


3.11 Chevalet

Le chevalet développera vos activités artistiques. Plus vous pratiquerez la peinture, plus belles seront vos toiles. Lorsque vous les vendrez, vous en tirerez des petits bénéfices.

3.12 Canapé

Choisissez le modèle "The best" of Le Corbassier. Il ne coûte pas trop cher. Les paramètres sur lesquels il influe sont les mêmes que ceux du lit décrit plus haut. Mais si vous vous asseyez dedans en regardant la télé à côté de quelqu'un, ça fait vraiment beaucoup de choses qui s'améliorent en même temps.



3.1 La bibliothèque

Mettez un fauteuil à côté de celle-ci ; ce n'est pas une activité qui améliore de nombreux paramètres simultanément mais si vous avez une source de confort à côté, c'est déjà ça de pris.

3.2 Le jacuzzi

Cette grande baignoire peut se placer à l'extérieur de la maison. Le nombre de paramètres qui s'améliore à ce moment-là est tout bonnement ahurissant : confort, hygiène, distractions ! Et vu qu'il y a de la place pour quatre, vous pouvez inviter vos voisins pour développer la vie sociale. Indispensable à un certain niveau.

3.3 Statue

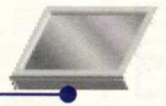
Elle est extrêmement chère mais améliore véritablement la qualité de la pièce dans laquelle elle se trouve. N'optez pour cet achat que lorsque vous gagnerez beaucoup d'argent.

3.4 Ordinateur

Attention, ce n'est pas un ordinateur qui sera dépassé le mois suivant ; ça coûte cher ! Cela permet d'augmenter le niveau de vos distractions, mais aussi votre mental. Ajoutez à cela le fait qu'il faut être assis sur une chaise ou un fauteuil pour l'utiliser, vous augmenterez également votre confort.

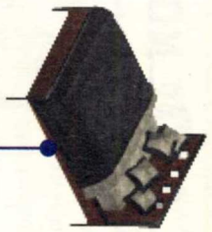
3.5 Armoire à pharmacie

En installant cet objet au-dessus d'un lavabo, vous pourrez profiter de plein de choses. De l'hygiène d'abord, mais aussi du charisme. D'une manière générale, chaque type de miroir dans la maison permet de jouer les orateurs et d'augmenter cette caractéristique.



3.6 Lit tradition

Ce lit, c'est le nec plus ultra du confort. Vous ne pourrez sans doute pas l'acheter tout de suite. Non seulement il vous permet de récupérer du confort et de l'énergie dans des proportions hallucinantes par rapport aux autres objets de ce type mais en plus, il embellit la pièce.



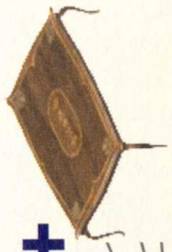
A - Des objets qui se suffisent à eux-mêmes

B - Les "combos"

Dans les jeux de baston, ce sont des combinaisons de coups qui vous permettent de vaincre un adversaire de la manière la plus impressionante qui soit. Ici, vos ennemis sont les barres qui descendent sans cesse. Mais en associant certains objets aux autres, ça devient terrible.

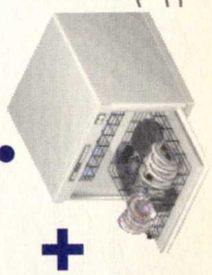
Combo 1 dit "Joey's Combo"

Si vous regardez la série "Friends" depuis la deuxième saison, vous voyez où je veux en venir. Placez la meilleure télé et deux fauteuils de ce type devant. Faites asseoir deux personnes qui vont discuter en regardant l'appareil distraitement. Confort, énergie, distraction et vie sociale seront au rendez-vous.



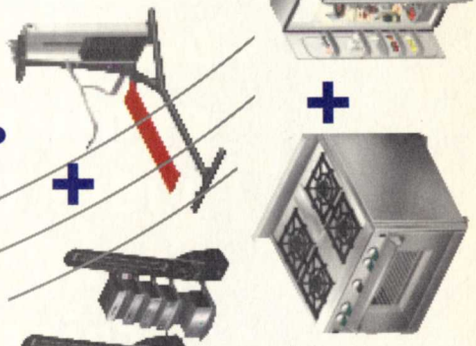
Combo 2 dit "MDMD50A"

Ce n'est pas vraiment plusieurs objets que l'on utilise ensemble, mais plutôt les uns après les autres. Ils ne sont pas trop chers et on peut se les payer après quelques jours de travail seulement. D'abord, on prend des denrées dans le frigo, ensuite on fait la cuisine ; il ne reste que la vaisselle à faire. On gagne un temps fou avec ce dernier objet. Les deux premiers permettent une meilleure alimentation. N'oubliez pas de manger sur une table. Les Sims ont tendance à oublier que c'est plus confortable sur une chaise. Il convient donc de laisser beaucoup de place autour de la table pour qu'ils y aient accès.



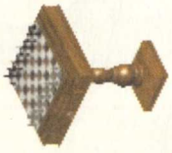
Combo 3 dit "Rambo's combo"

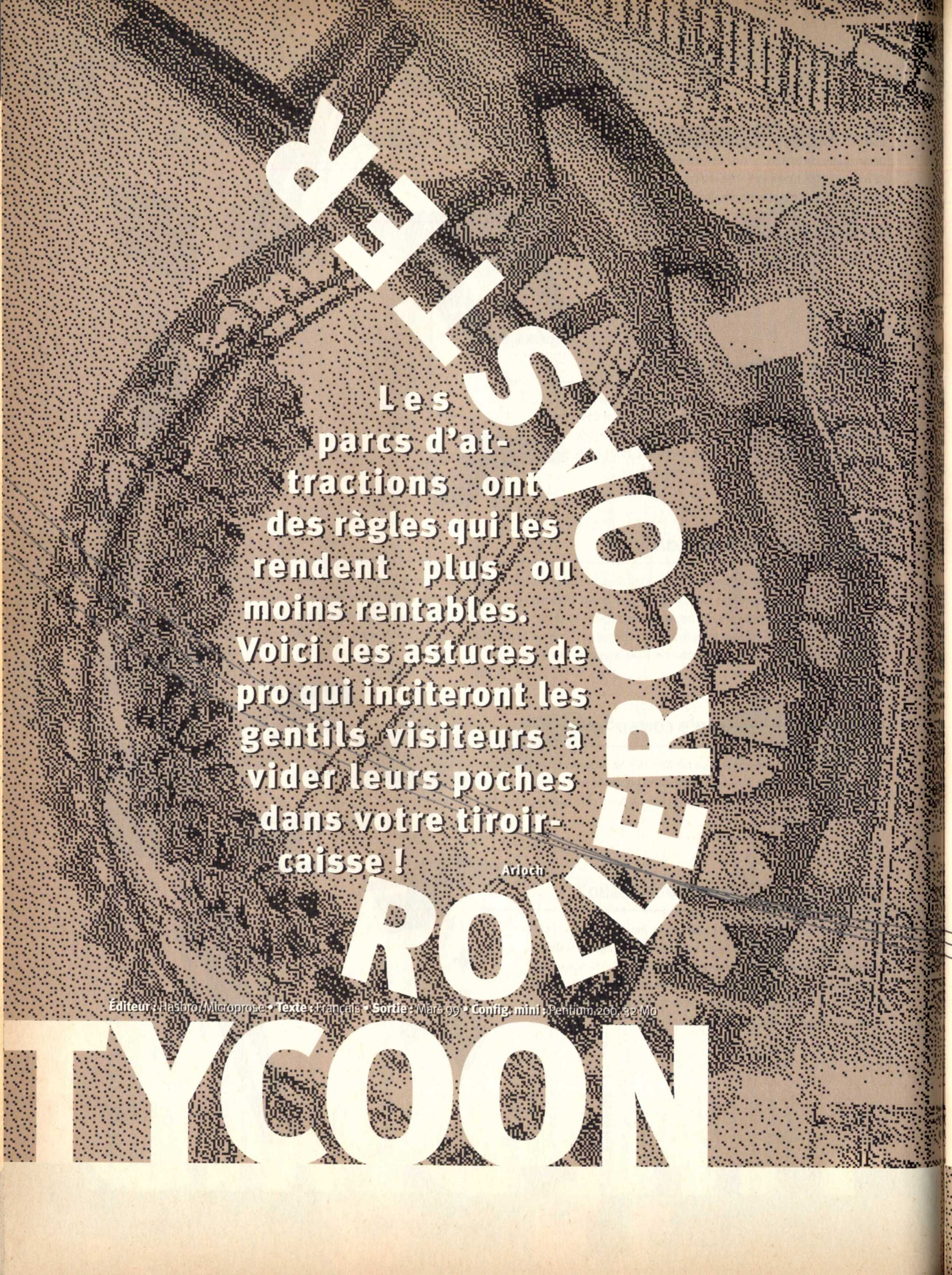
Dans la plupart des professions, à un moment donné, vous devrez vous muscler. Mais cette activité est vraiment nuisible à toutes vos caractéristiques. La seule chose que vous gagnez, c'est de la force. Vous pouvez cependant mettre de la musique à côté pour au moins faire remonter votre niveau de distraction.



Combo 4 dit "Kasparov's combo"

Pratiquer les échecs est vraiment intéressant. Vous pouvez les pratiquer à deux pour augmenter la vie sociale ou tout seul ; cela développe votre matière grise. Pour pratiquer ce "sport", il faut avoir un fauteuil ; vous pouvez utiliser ceux de la télévision pour améliorer le confort et l'énergie. Aussi complet que de se mettre à plusieurs dans le jacuzzi ou que de regarder la télévision à deux.





ROLLERCOASTER TYCOON

Les parcs d'attractions ont des règles qui les rendent plus ou moins rentables. Voici des astuces de pro qui inciteront les gentils visiteurs à vider leurs poches dans votre tiroir-caisse !

Ariochi

Éditeur : Hasbro/Microprose • **Texte :** Français • **Sortie :** Mars 99 • **Config. mini :** Pentium 200, 32 Mo

La gestion du parc

Emprunt ?

Dans les scénarios du jeu, on part à chaque fois avec un joli handicap. En effet, vous avez un gros pactole sur votre compte en banque, mais celui-ci ne vous appartient pas vraiment. En réalité, cet argent provient d'un prêt accordé par la banque.

Rembourser les prêts permet d'augmenter la valeur de votre entreprise. Bien entendu, plus vos emprunts sont élevés et plus votre entreprise aura une valeur basse, voire négative. Le fait d'augmenter la valeur de votre entreprise n'est pas la chose la plus importante dans le cas des prêts. En fait, il faut rembourser rapidement le prêt pour être sûr de pouvoir toujours emprunter de l'argent par la suite. J'avoue que dit de cette manière, cela paraît étrange. Vous devez sûrement le savoir, la banque ne vous prêtera pas indéfiniment de l'argent. Il est donc préférable d'en emprunter seulement lorsque vous en avez réellement besoin. Si vous comptez sur l'argent d'un prêt pour que votre parc continue à survivre, vous n'irez pas bien loin. Cela fonctionne assez bien sur des parcs que vous devez gérer seulement un ou deux ans. Mais lorsque vous aurez à tenir un parc pour une plus longue période, vous verrez qu'il est préférable de faire du profit plutôt que de dépenser à tout va. **(Roller 01)**

Gagner de l'argent

La meilleure tactique est de demander un prix d'entrée pour le parc et de laisser vos visiteurs utiliser gratuitement les attractions. Si vous ne voulez pas que les attractions soient gratuites, vous pouvez, dans un premier temps, fixer un prix de **"0.10"** pour chacune d'elles. Bien entendu, les boutiques doivent faire payer un prix normal ou légèrement plus élevé. Fixez le prix d'entrée du parc à **"5.00"** (pour un parc vierge) puis augmentez régulièrement pour atteindre un prix compris entre **"30.00"** et **"40.00"** au fur et à mesure que vous ajoutez des attractions. Jetez tout de même de temps à autre un œil à l'entrée du parc pour voir ceux qui rebroussent chemin. C'est un signe que votre prix est trop élevé. De même, n'hésitez pas à augmenter le prix si les visiteurs vous disent que ce n'est pas cher du tout ! Cela arrivera régulièrement dès que vous aurez installé de nouvelles attractions dans le parc. Vous pourrez alors progressivement passer la limite de **"40.00"**. Quoiqu'il arrive, cette stratégie est la plus payante. En effet, le prix d'entrée est une somme d'argent qui rentre à coup sûr dans vos caisses. Alors que tous les visiteurs ne feront pas obligatoirement un passage dans chacune de vos attractions ! **(Roller 02)**

Une fois que vous aurez atteint les **"50.00"** ou **"60.00"** pour le prix des entrées, je vous conseille de ne plus augmenter. Il est préférable dans ce cas d'augmenter très légèrement le prix des attractions, d'une façon très modérée. Il y a une bonne raison à cela : si vous augmentez trop le prix de l'entrée, certains des visiteurs ne pourront plus entrer dans votre parc. En effet, tous les visiteurs n'ont pas forcément **"100.00"** sur eux en monnaie. **(Roller 03-Roller 04)**

Truc de marketing

Dans le cas où vous faites de la publicité pour des attractions, faites-le toujours pour celles qui se trouvent le plus loin de l'entrée. Les visiteurs munis de billets pour des places gratuites ou des places à moitié prix seront obligés de traverser tout le parc, ce qui signifie des tentations. Cela peut sembler idiot de proposer des billets gratuits pour une attraction lorsque celle-ci est elle-même gratuite, n'est-ce pas ? Alors, fixez son prix à seulement "0.10" et les tickets auront une utilité pour vos visiteurs.

Dès que votre parc commence à gagner beaucoup d'argent, remboursez petit à petit votre emprunt. Vous éviterez ainsi les intérêts. Une fois votre emprunt totalement remboursé, vous aurez alors tout le loisir de créer ou d'acheter des montagnes russes ou des attractions qui nécessitent un parcours (certaines sont peu chères et vous les aurez sûrement déjà construites). Lors de la construction, empruntez seulement ce dont vous avez besoin pour terminer le projet en cours. Une fois qu'il est achevé, redonnez à la banque l'argent dont vous n'avez pas besoin.

Organisation du parc

Si vous devez tracer vous-même une allée, gardez à l'esprit qu'il faut que le chemin soit le plus simple possible. Bannissez au maximum les intersections. Faites toujours des chemins simples, jamais une allée de deux carrés de large ! En fait, le chemin d'un parc parfait serait simplement une allée qui fait tout le tour du parc et revient à son point de départ. Une boucle, donc ! Ainsi, vos visiteurs ne peuvent pas se perdre. Faire une boucle n'est pas toujours possible. Mais évitez au maximum de placer des intersections. Même les allées qui sont des sorties d'attractions peuvent perturber les visiteurs et les amener à se perdre. Ces allées doivent être les plus courtes possibles.

Beaucoup de joueurs sont tentés de construire une imposante montagne russe dès le début. Ce n'est pas vraiment le meilleur moyen de limiter les problèmes de trésorerie. Je vous conseille plutôt de construire toutes les attractions qui ont un prix de départ faible. Généralement, ce sont les attractions tranquilles et frissons. Placez-les près de l'entrée du parc. Mais n'oubliez pas de garder un espace à l'entrée pour y placer des points d'informations et des boutiques de souvenirs. Au même endroit, on peut placer des buvettes et autres boutiques. Il s'agit d'un passage obligé pour vos visiteurs. Ceux qui entrent trouveront dès le départ ces boutiques. Et s'ils n'achètent pas, ils seront obligés de repasser devant au moment de sortir du parc. On est donc sûr ici de doubler les chances de faire des ventes. Surtout qu'en ressortant les visiteurs ont souvent soif ou faim si vous n'avez pas bien implanté des boutiques qui servent de la nourriture un peu partout dans le parc. Une buvette ou une boutique qui sert à manger placée à cet endroit devrait donc vous faire faire quelques substantielles affaires.

Plus vous avancez dans la construction de votre parc en vous éloignant de l'entrée et plus vous devez placer des attractions ou manèges intenses ou à fort attrait. L'entrée des montagnes russes sera alors ce que l'on trouve le plus loin de l'entrée. En effet, c'est ce genre d'attractions qui attire les visiteurs. Il serait donc bête de parquer les gens qui viennent à peine d'arriver dans votre parc à l'intérieur d'une file d'attente longue et ennuyeuse.
Mais ne restez pas focalisé sur ces montagnes russes. J'ai fait énormément de parcs très rentables sans en construire ne serait-ce qu'une seule.

Un peu de commerce

Les visiteurs ont des besoins qu'il faut satisfaire en matière de boisson et de nourriture. Si cela est possible, évitez d'éparpiller n'importe où les boutiques. Essayez plutôt d'en mettre plusieurs à des emplacements stratégiques. Le premier qui vient à l'esprit se trouve juste après l'entrée du parc. En dehors de cet endroit, les intersections sont de très bons emplacements. Pensez à des passages obligés pour vos visiteurs. Ils auront ainsi accès à tout ce dont ils ont besoin. En éparpillant n'importe comment les boutiques, vous diminuez les chances qu'un visiteur passe devant au moment où il en a réellement besoin. Évitez de placer au même endroit des boutiques qui vendent le même type de marchandises. C'est inutile et vous auriez l'une de vos boutiques qui ferait de la concurrence aux autres... **(Roller 05)**

Friandise salée : Frites - Pop-corn.
Friandise sucrée : Barbe à papa - Glace - Pomme d'amour.
Nourriture : Burger - Pizza - Hot-dog - Fruits de mer exotiques.
Souvenirs : Information - Souvenir - Ballon - Chapeau.

Placez donc seulement une boutique de chacun de ces types avec, bien entendu, une buvette. Si vous placez une boutique qui vend des friandises sucrées, vous n'êtes pas obligé de placer du salé. Et inversement. Par contre, ce qui est salé et sucré donne soif. C'est pourquoi on place souvent une buvette à côté, c'est de l'argent assuré !

À propos des prix, il n'y a pas vraiment de règle. Les prix par défaut sont rentables, mais vous pouvez les augmenter un petit peu sans qu'aucun des visiteurs n'y trouve à redire.**(Roller 06)**

Le point d'informations est la boutique la plus importante. C'est pourquoi si vous ne l'avez pas dès le début, mettez le financement maximum pour la recherche et ne choisissez de développer seulement des boutiques. Une fois que vous aurez obtenu le point d'informations, vous pourrez ensuite choisir de changer le financement et les sujets de la recherche.**(Roller 07)**

Les point d'informations et les boutiques de souvenirs vendent des parapluies. Il s'agit du seul et unique endroit où l'on peut en trouver. Et lorsque la pluie se met à tomber, très logiquement, la quasi-majorité des visiteurs vont en acheter. Dès que la pluie commence à tomber, n'hésitez pas à augmenter le prix de vente des parapluies. Les visiteurs n'auront alors pas vraiment le choix. Entre être trempés ou acheter un parapluie, généralement ils choisissent la seconde solution. N'abusez pas non plus sur le prix d'un parapluie. Fixez-le au maximum à **"5.00"**. Pour éviter de devoir augmenter le prix en cas de pluie, fixez-le entre **"4.00"** et **"4.50"** au moment de la construction de la boutique. Pendant que vous y êtes, fixez aussi le plan du parc entre **"0.90"** et **"1.10"**.

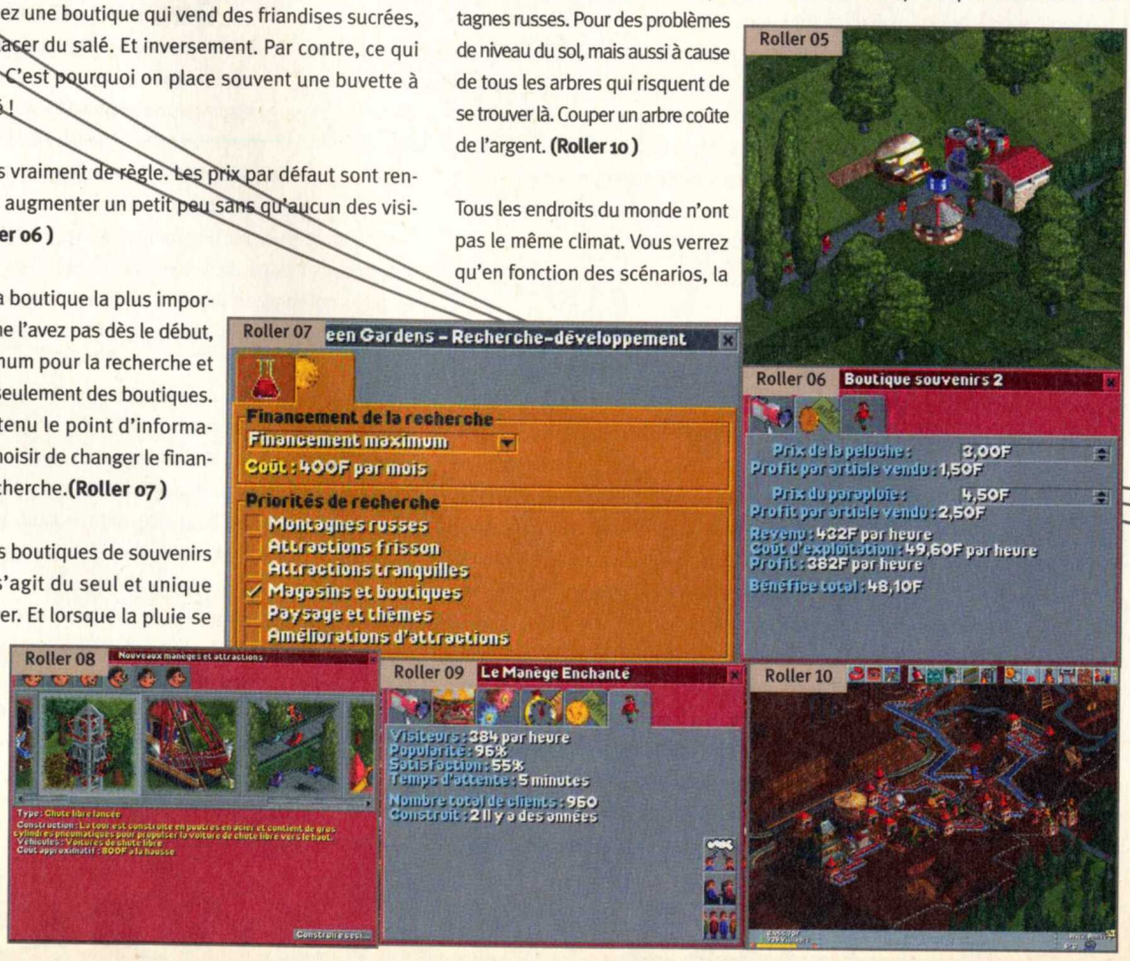
Attractions et manèges

Chacune des attractions voit son attrait s'amenuiser avec le temps. Les visiteurs seront plus attirés par une attraction récente **(Roller 08)**. Lorsque le temps aura passé, il faudra en renouveler l'intérêt. En effet, vos visiteurs n'auront pas spécialement envie de payer pour une attraction ancienne, ne serait-ce que pour l'essayer. Il faudra donc régulièrement baisser les prix (si vous avez choisi l'option de faire payer toutes les attractions). Et si une attraction n'est alors plus rentable ou trop peu attrayante pour le public, il est parfois préférable de la démolir. **(Roller 09)**

Pour les attractions qui ne coûtent pas très cher, il y a même une technique amusante : lorsque celle-ci a perdu de son intérêt, démolissez-la. Et reconstruisez la même tout de suite et au même endroit. Pour vos visiteurs, il y a l'attrait de la nouveauté et ce même s'il s'agit exactement du même manège.

Ne changez pas le niveau du sol pour un oui ou pour un non. Cela coûte énormément cher. Il est préférable de faire en fonction du terrain plutôt que d'essayer de l'adapter à vos convenances.
Néanmoins, il est parfois inévitable de devoir faire quelques aménagements. Dans ce cas, faites le strict nécessaire. À la limite, regardez bien ce que vous avez besoin de modifier sur le terrain et ne faites pas plus. Cela sous-entend qu'il est rarement possible de pouvoir utiliser les conceptions prédéfinies des montagnes russes. Pour des problèmes de niveau du sol, mais aussi à cause de tous les arbres qui risquent de se trouver là. Couper un arbre coûte de l'argent. **(Roller 10)**

Tous les endroits du monde n'ont pas le même climat. Vous verrez qu'en fonction des scénarios, la



pluie est plus ou moins présente. La météo est un problème pour les parcs. En effet, dès qu'il se met à pleuvoir, la plupart des visiteurs vont se mettre à l'abri. Quoi de plus normal. Toutefois, tant que la pluie continue de tomber, vous verrez presque toutes vos attractions se vider. Il n'y aura alors plus qu'une poignée de kamikazes pour oser les utiliser.

De ce fait, votre profit baisse et l'argent rentre beaucoup moins bien dans vos caisses. Même si vos attractions sont gratuites ou presques, les gens ne s'en serviront pas. Cela risque de faire baisser leur joie et leur énergie. Des clients malheureux ne sont pas bons pour vous. Cela influe sur les entrées des prochains visiteurs. Un peu comme le bouche à oreille. En effet, trop de gens mécontents fait tomber le score de votre parc et donc son attrait.

Il est donc presque toujours intéressant de construire des attractions couvertes et surtout de construire au moins une montagne russe sous terre. Si la pluie apparaît, vous continuerez à obtenir de l'argent de ces attractions puisque les visiteurs s'y réfugieront. Et cela limitera le mécontentement général.

Accès aux attractions

Pour éviter le problème du mécontentement des visiteurs qui font la queue dans une file d'attente trop longue, placez un animateur à cet endroit. Définissez sa zone de déplacement à cette ligne d'attente particulière. Ainsi, vous évitez que le moral des visiteurs en train d'attendre ne baisse trop et vous augmentez en même temps le score de votre parc. Une file d'attente trop longue se mesure au temps que les visiteurs passent à l'intérieur ou au nombre de personnes qui s'y trouvent. Ainsi, une file d'attente avec plus de cinquante visiteurs est une longue file d'attente qui peut poser problème. Cela est vrai aussi pour une attente de plus de dix minutes, même si le nombre de visiteurs est bien inférieur à cinquante.

Lorsque vous placez une nouvelle attraction, pensez bien à l'endroit où vont se trouver l'entrée et la sortie. La sortie ne pose pas de problème, par contre l'entrée doit se trouver au moins à deux voire trois cases d'un chemin. Dans le cas contraire, vous risquez d'avoir une file d'attente ridiculement petite.

Je vous conseille de faire des files d'attente plus ou moins longues pour chaque type d'attractions. Voici une idée approximative de la taille en nombre de cases pour chaques vos files d'attente :

Montagne russe - 9 à 20 cases.
Attraction frisson - 5 à 15 cases.
Attraction tranquille - 5 à 10 cases.
Attraction de transport - 5 à 15 cases.
Attraction aquatique - 5 à 10 cases.

Les banderoles

Dans l'extension du jeu, on peut utiliser des banderoles. Celles-ci sont très utiles pour éviter que des visiteurs aillent se promener sur un long chemin d'une sortie d'attractions.

Changement des propriétés d'une attraction

Pour modifier la plupart des propriétés d'une attraction, on est souvent obligé de la fermer. En faisant cela, toutes les personnes qui sont dans la file d'attente s'en iront voir ailleurs. À la place, mettez le jeu en pause et fermez l'attraction. Ensuite, faites les changements que vous voulez, puis ouvrez l'attraction. Il n'y a plus qu'à retirer la pause et les visiteurs resteront dans la file d'attente comme s'ils ne s'étaient aperçus de rien.

Ce n'est qu'une moyenne. Par exemple, certaines attractions aquatiques auront besoin d'une plus longue file d'attente. Cela dépend de l'engouement du public. De même, en début de partie, on peut faire de petites files d'attente, qu'il est toujours possible d'agrandir par la suite si vous avez de la place. Pensez tout de même aux problèmes des files d'attente au moment où vous placez une attraction et lors des futures expansions de votre parc. Par contre, évitez de trop allonger des files d'attente complètes. Vous ne ferez qu'augmenter le temps d'attente et donc le mécontentement des visiteurs. **(Roller 11)**

Lorsque les gens qui attendent sont "parqués" les uns à côté des autres, leur mécontentement augmente. Il est donc conseillé d'éviter de coller de longues lignes d'attente les unes à côté des autres.

Pour les attractions qui nécessitent un quai et donc une opération de chargement puis de déchargement des visiteurs, il faut placer l'entrée à un endroit particulier. En effet, on peut accélérer les temps de chargement si l'entrée se trouve juste devant le premier wagon au moment du chargement. **(Roller 12)** La sortie est moins importante. La joie de vos visiteurs diminue lorsqu'ils attendent dans une file d'attente, c'est pourquoi il faut limiter au maximum ce phénomène. Une fois qu'ils ressortent de l'attraction, ils ne sont plus en train d'attendre et il n'est donc plus important de penser à aller le plus vite possible. On pourrait donc se permettre de placer la sortie à n'importe quel endroit du quai. Je vous conseille de faire comme dans la réalité. C'est-à-dire de placer, si possible, la sortie de l'autre côté du quai par rapport à l'entrée. Si cela n'est pas possible, placez-la tout au bout du quai, là où se trouve le dernier wagon.

Le petit personnel

La main-d'œuvre est importante dans le jeu puisqu'elle vous permet de faire tourner correctement le parc. Avant de déposer un homme de service, désactivez toujours l'option qui lui dit de tondre la pelou-

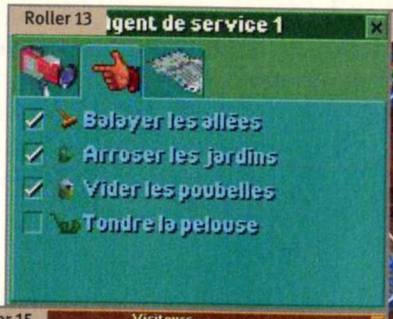
Cette file d'attente favorise le mécontentement. Les gens sont les uns sur les autres et ont l'impression de faire du sur-place.

Deux bons exemples de files d'attente.

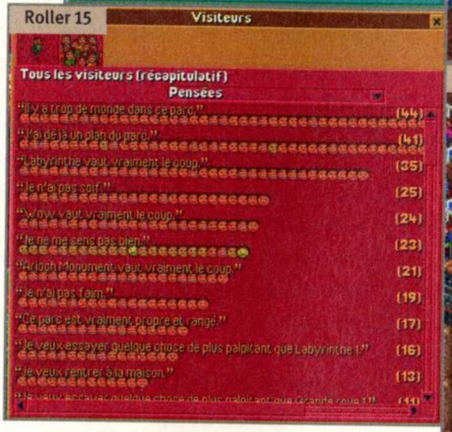
Roller 12

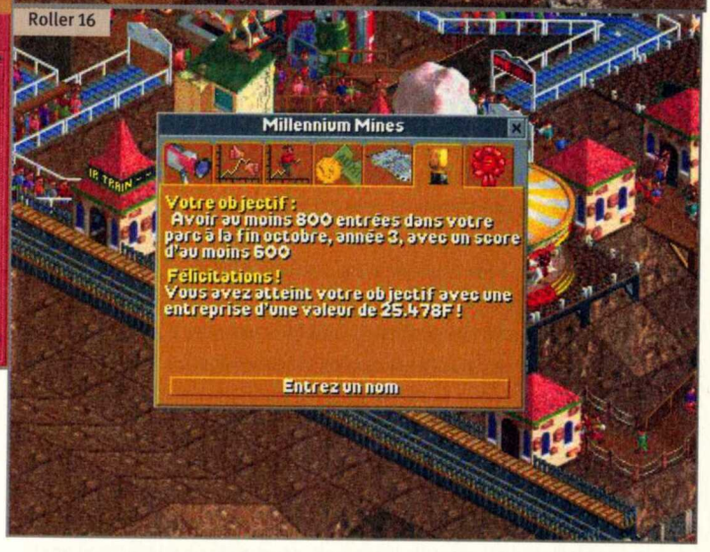
ROLLERCOASTER TYCOON

se. C'est le meilleur moyen pour éviter que celui-ci n'aille tondre la pelouse à mille lieues de l'endroit où l'on a vraiment besoin de lui. De même, si vous n'avez pas de plantes dans votre parc, désactivez cette tâche. Pareil pour les poubelles. **(Roller 13)**



Les mécaniciens doivent pouvoir accéder à l'entrée et à la sortie d'une attraction pour avoir la possiblité de la réparer. Faites donc attention à cela si vous leur fixez une zone de travail. En effet, même si vous avez placé l'entrée et la sortie dans sa zone de travail et si le chemin qui permet d'y accéder n'est pas non plus sélectionné, il ne sera jamais capable de réparer ou inspecter quoi que ce soit.





N'attribuez pas une trop grande zone de travail à un seul employé. Il sera débordé et son travail sera inefficace. Avoir des employés coûte cher mais cette dépense est souvent préférable à devoir absolument tout surveiller pour voir s'il y a du vomi dans les allées ou si une attraction a été inspectée ou non.

Agents de sécurité : 12 à 20 zones bleues.
Animateurs : Fixez-leur une file d'attente importante comme zone de travail (voir les files d'attente pour plus de détails).
Hommes de service : 9 zones bleues.
Mécaniciens : 9 zones bleues, à condition que cela n'inclue pas plus de cinq attractions. À vous de moduler en fonction du nombre d'attractions et des distances à parcourir.

Il faut tout de même modérer la chose. Par exemple, concentrez un homme de service pour balayer une allée dans une zone plus réduite si elles se trouvent à un endroit très sale. Souvent, les endroits sales sont proches des boutiques qui vendent de la nourriture ou des sorties des attractions avec un fort indice de nausée.

Attention aux chemins trop compliqués et à ceux qui passent les uns en dessous des autres. Même avec une zone de travail limitée, vos employés sont déroutés par cela. Surtout dans le cas où il y a un enchevêtrement de passages les uns en dessous des autres. Si vous voulez les garder propres, dans la mesure du possible, évitez de construire ce type de passage. **(Roller 14)**

Les visiteurs

S'il est une chose que vous devez faire régulièrement, c'est examiner les pensées des visiteurs de votre parc. Vous obtiendrez ainsi de précieux indices sur ce qui ne va pas dans votre parc. Entre les visiteurs qui ne trouvent plus la sortie et ceux qui cherchent désespérément des toilettes, vous aurez de quoi faire. Généralement, occupez-vous en priorité des soucis qui affligent le plus grand nombre de visiteurs. **(Roller 15)**

Réussir les scénarios

La première chose que vous devez faire au tout début d'un scénario est de mettre la pause. Ensuite, faites un tour du parc pour voir ses points faibles et ses points forts. Regardez en premier lieu les allées. Pour les très grands parcs, il est préférable de limiter les mouvements de vos visiteurs tant que vous n'aurez pas eu le

Limiter le vandalisme sans agent de sécurité.

Lorsque vous voyez des bancs ou des poubelles en mauvais état, reconstruisez dessus directement. Vous perdrez moins de temps que si vous deviez attendre une hypothétique réparation. Dans le même ordre d'idées, on peut supprimer des déchets en détruisant l'allée et en la reconstruisant immédiatement.

Définir plus facilement une zone de travail

Il est plus facile de définir une zone de travail en supprimant l'affichage des attractions, des supports et des paysages (touches "3", "4" et "5").

Halte au vomi

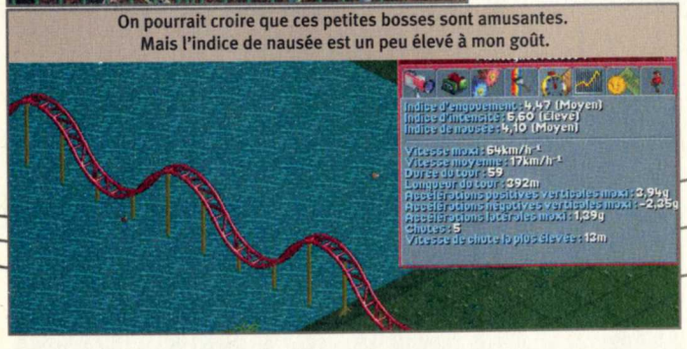
À la sortie des attractions qui ont un fort indice de nausée, placez des bancs sur plusieurs cases du chemin. Les visiteurs malades pourront s'y asseoir en attendant de se sentir mieux. Vous pouvez aussi placer là des toilettes. Ou bien assigner le nettoyage exclusif de cet endroit à un employé. Dans le cas contraire, vous risquez d'avoir rapidement ici des litres et des litres de vomi.

temps de construire des attractions. Dans ce cas, coupez les allées aux endroits où vous ne voulez pas que vos visiteurs aillent se promener. La coupure doit se faire au moins sur deux ou trois cases. Sinon, vous aurez toujours des visiteurs qui ne s'embarrasseront pas pour traverser la pelouse. De cette manière, vous évitez un problème commun, à savoir les visiteurs qui marchent pendant des heures sans aucune occupation et finissent par vous envoyer des messages pour réclamer la sortie un peu comme s'ils étaient perdus. Il sera toujours temps de réhabiliter les allées non utilisées lorsque vous construirez de nouvelles attractions.

Ces virages sont plutôt extrêmes à la vitesse où passe le train.

Après modification de cette courbe, on peut voir d'énormes modifications sur l'engouement, l'intensité et l'indice de nausée. À présent, cette montagne russe est viable.

Lorsqu'un scénario vous demande d'avoir un nombre de visiteurs dans le parc et un score prédéterminés, il y a une méthode souvent infaillible. Dans la plupart des cas, on est confronté au manque d'argent et il n'est pas possible de construire une montagne russe extraordinaire pour relancer l'intérêt du public pour votre parc. La meilleure des choses à faire est alors de baisser le prix d'entrée du parc, quitte à l'offrir gratuitement et, dans ce cas, mettre aussi des prix bas pour chaque attraction. Si cela ne fonctionne toujours pas, allez jusqu'à descendre le prix des attractions et des boutiques. Vous risquez de perdre encore plus d'argent mais votre but est de terminer le scénario. Vous verrez alors les entrées du parc augmenter ainsi que le score général.


On pourrait croire que ces petites bosses sont amusantes. Mais l'indice de nausée est un peu élevé à mon goût.

Dans le cas où vous devez augmenter la valeur du parc, il va falloir faire en sorte que vos visiteurs soient contents, mais aussi installer de nouvelles attractions. La valeur de vos attractions baisse avec le temps et cela influe sur la valeur du parc. Lorsqu'une attraction devient vieille, n'hésitez pas à la détruire pour la remplacer. Même si vous remettez exactement la même à la même place, elle sera considérée comme nouvelle et cela augmentera quelque peu la valeur du parc (par rapport à ce qu'il avait perdu). Ce truc fonctionne aussi sur les visiteurs, comme nous l'avons déjà vu.

Pour terminer, n'oubliez pas qu'un parc mis en valeur par des décorations à thèmes particuliers aura une plus grande valeur que le même dépourvu de toutes fioritures.

LONGUEURS DES TRAINS

Faites des quais de 6 à 8 cases de longueur. De cette manière, vous pourrez utiliser plus de trains et de voitures. Très intéressant pour les attractions de transport mais aussi pour les montagnes russes puisque cela permet de faire monter plus de personnes dans un seul train ou de faire tourner plusieurs trains. On limite ainsi le temps dans les files d'attente. **(Roller 20)**

CONTINUEZ À TRAVAILLER PENDANT LA PAUSE

Vous avez remarqué qu'il n'est pas possible de construire ou modifier le terrain de quelque manière que ce soit lorsque le jeu est en pause. Construire risque donc de consumer pas mal de votre temps. Dans ce cas, mettez la pause pour faire toutes les tâches annexes dont voici la liste :

- Changer le financement et le type de recherche.
- Changer les prix.
- Emprunter ou rembourser de l'argent.
- Engager et gérer les employés.
- Modifier l'emplacement d'un visiteur.
- En faisant cela, vous gagnerez du temps pour la construction pure de votre parc et de vos attractions. Très intéressant sur les scénarios puisque vous devez atteindre un objectif à une date donnée.

C'EST LA FERMETURE DU PARC

Nous venons de le voir, l'agencement d'un parc d'attractions ne se fait pas au petit bonheur la chance. Il y a des règles que l'on doit suivre pour que les visiteurs ne s'ennuient pas, ne s'énervent pas et, surtout, continuent à vous donner de l'argent. En suivant les astuces que nous vous avons données, il vous sera alors très facile de finir chacun des scénarios du jeu et de gagner un maximum d'argent. Ainsi, vous pourrez construire des attractions de manière sereine pour implanter les plus prestigieuses montagnes russes jamais vues sur terre.

CONSTRUCTION DE MONTAGNES RUSSES

Nous allons parler des montagnes russes, mais aussi de certaines attractions aquatiques qui utilisent un parcours comme **"Les rapides de la rivière"** ou **"Descente en bûche"**. La plupart des trucs qui suivent sont applicables en fait pour toute attraction qui nécessite la construction d'un parcours.

L'intensité d'une attraction est un point très important. Il faut savoir que si l'intensité est trop élevée, les visiteurs de votre parc auront trop peur de s'aventurer à l'intérieur. D'un autre côté, si l'intensité est trop faible, l'intérêt de la majorité des visiteurs ne sera pas énorme. Ils viennent pour avoir des émotions fortes et s'amuser. La bonne intensité d'une attraction doit donc être entre **"2.50"** et **"8.00"**. **"8.00"** est une limite et peu de personnes seront tentées par une telle expérience. **(Roller 18)**

Une très bonne attraction devrait avoir une intensité comprise entre **"5.00"** et **"7.00"**. Toutefois, n'oubliez pas un facteur important. Beaucoup d'attractions rendent malades les visiteurs. Il faut donc aussi faire attention à l'indice de nausée. Celui-ci ne devrait pas dépasser **"3.00"**. N'oublions pas non plus l'indice d'engouement qui pousse les visiteurs vers cette attraction. Si vous obtenez un indice supérieur à **"5.00"**, vous vous retrouvez avec une excellente attraction qui attirera pas mal de monde.
Dans le cas où, lors de la construction d'une montagne russe, le jeu vous explique que vous ne pouvez pas construire plus haut, on peut contourner le problème. Enfin, disons que ce problème se résout à coups de billets de banques. Si vous ne pouvez construire plus haut, il est tout de même possible d'élever le terrain. Ensuite, réessayez de construire la portion de la montagne russe. Si cela ne fonctionne toujours pas, élevez légèrement le terrain une nouvelle fois. Normalement, cela devrait passer. Toutefois, je ne vous conseille pas une telle possibilité, s'engager dans des dépenses d'aménagement du sol s'avèrant bien trop onéreux pour un résultat qui n'en vaut certainement pas la chandelle.

Affiner l'indice d'intensité et de nausée

Avant d'ouvrir une attraction, on peut la tester et obtenir son indice d'intensité et de nausée en exécutant un tour de test.
Si l'indice d'intensité et de nausée est trop élevé, l'attraction risque d'être trop douloureuse pour vos visiteurs. Ils viennent là pour s'amuser et non pour se rendre malades. **(Roller 19)**

Jetez un œil au graphique d'accélération latérale de votre attraction. C'est en modifiant cette dernière qu'il est possible de moduler l'indice d'intensité d'une attraction. Repérez donc les endroits où l'accélération est la plus importante et modifiez la partie du parcours qui s'y réfère.
Pour modifier l'accélération, il est possible simplement de modifier l'inclinaison d'un virage. Un virage horizontal juste après une chute inflige une force G énorme. Modifiez le virage pour lui donner une inclinaison verticale et vous allez diminuer ce problème.
Des virages secs sont aussi source d'énorme intensité. Il est donc préférable de faire des virages amples même si cela signifie que vous allez gaspiller beaucoup plus d'espace de votre parc juste pour cette attraction.
La vitesse à laquelle vous arrivez sur un looping ou tout type de passage renversé est un facteur déterminant sur l'indice d'intensité et donc de nausée. Pour diminuer la vitesse d'entrée, il suffit parfois de simplement de mettre plus d'un rail qui monte juste avant la boucle. L'effet sera plus ample et cela ralentira la vitesse du train. Tout comme l'accélération latérale, l'accélération verticale peut poser des problèmes. En voici un exemple...

Une seule bosse plus ample ne retire rien à l'engouement (au contraire), augmente l'intensité tout en diminuant l'indice de nausée. Ne pensez donc pas lors d'une construction qu'il faut absolument avoir le maximum de chutes et ce de la manière la plus brutale possible. Vous seriez dans l'erreur !
Tout cela est fort normal. En fait, les visiteurs seront enclins à être malades si vous abusez trop de virages qui vont d'un côté puis immédiatement de l'autre et ce de manière répétée. C'est la même chose si vous faites plusieurs chutes et montées successives.
Finalement, on peut aussi jouer sur les indices d'intensité et de nausée en modifiant la vitesse d'un train. Pour cela, quoi de plus simple que de limiter son poids ? Diminuez le nombre de voitures par train. Moins de poids, donc moins de vitesse ! Cela change parfois de manière très nette l'indice d'intensité et de nausée.

Augmenter l'engouement

L'indice d'engouement pour une attraction est en rapport avec son intensité. Comme nous l'avons vu plus haut, que l'attraction soit trop ou trop peu intense, cela diminue son engouement. Pour augmenter l'engouement, placez des objets de décor près des rails. Essayez de faire passer les rails à proximité d'autres attractions et utilisez des tunnels.

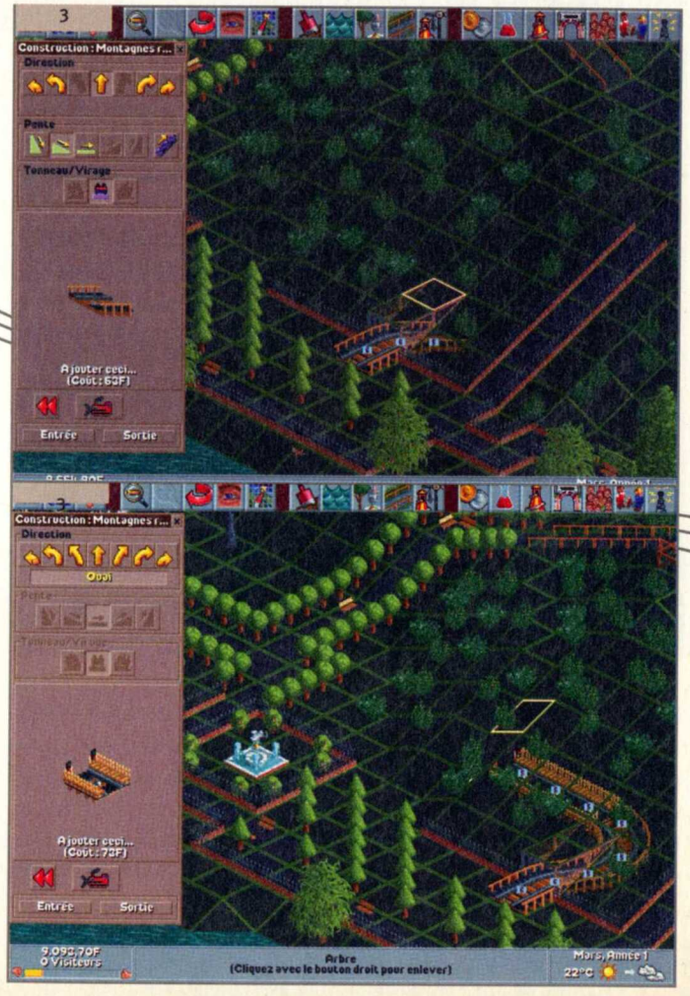
Attraction souterraine

Nous avons vu que la pluie pouvait être un facteur de mécontentement. Dans ce cas, il est préférable de construire des attractions souterraines. On ne peut le faire que pour les attractions et montagnes russes qui suivent un parcours. Le problème étant que normalement, on ne peut pas placer une attraction entièrement sous terre. Pourtant, c'est possible. Voici la marche à suivre pas à pas :

(1) Pour cela, commencez une construction en "Conception personnalisée". Placez-vous à un endroit du parc et placez un premier élément droit. Ne commencez pas par un quai. À partir de ce premier élément, enfoncez-vous dans le sol. C'est-à-dire que vous devez indiquer aux rails d'aller vers le bas. Bien entendu, cela sous-entend qu'il vous est possible de vous enfoncer dans le sol à partir de cet endroit. Sinon, élevez le terrain.

(2) Une fois sous le sol, commencez à placer d'autres éléments pour vous positionner à l'endroit où vous voulez commencer le quai.

(3) Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton de fermeture de la fenêtre de construction. Votre attraction est loin d'être terminée. Cliquez sur l'icône de construction pour retourner sur la fenêtre d'édition du parcours. Utilisez les flèches pour choisir l'élément du parcours qui sort du sol. Il n'y a plus qu'à cliquer sur l'icône qui permet de supprimer la section sélectionnée. Faites-le jusqu'à ce que vous ayez retiré tous les éléments qui ne vous intéressent pas.



(4) Ensuite, finissez de connecter le parcours pour obtenir votre attraction complète. Il n'y a plus alors qu'à placer les entrées et sorties.

(5) Ce n'est pas terminé puisqu'à présent, il faut placer l'allée de sortie puis la file d'attente de l'attraction. Ne commencez pas à partir de l'attraction mais à partir de l'endroit où le chemin sera relié au reste des allées du parc. Faites descendre ce chemin sous terre pour le relier à la sortie de l'attraction. N'oubliez pas que pour cela, il faut utiliser l'icône permettant de créer des tunnels. Sur notre exemple, il n'y a pas beaucoup de chemin à faire pour arriver jusqu'à l'entrée ou la sortie de l'attraction mais rien ne vous empêche d'aller plus loin. Toutefois, gardez à l'esprit que faire un très long cheminement pour une sortie d'attraction est une très mauvaise chose. Vous aurez sûrement des visiteurs qui viendront s'y perdre sans trouver quoi que ce soit à faire dans cet endroit.

Et voilà, on obtient ainsi une attraction totalement souterraine qui, en plus de pouvoir continuer à divertir vos visiteurs en cas de pluie, comporte un autre atout. Pour le jeu, votre attraction passe entièrement par des tunnels, cela augmente un peu l'engouement pour une telle attraction en temps normal !

Suivez ces conseils et vous devriez faire des attractions étonnantes et très populaires. En effet, n'oubliez jamais que le but d'une montagne russe est d'attirer le maximum de personnes. Et non pas de les rebuter. Ainsi, ce n'est pas parce que vous aurez la plus haute montagne russe du monde qu'elle sera la plus rentable. Gardez cela à l'esprit et expérimentez vos idées pour devenir le plus grand concepteur de montagnes russes. En attendant, vous pouvez toujours jeter un œil sur les sites Internet suivants pour vous donner des idées :
http://www.thrillride.com et **http://www.joyrides.com**.

MESSIAH

ANGE OU DÉMON ?

Éditeur : Virgin interactive • **Texte :** Français • **Voix :** Françaises • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium II 350 64 Mo

Pour effectuer une mission des plus importantes sur Terre, le "Très Haut" vous a choisi pour prêcher sa bonne parole.

Simon • smohamedaly@loisir.net

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site "www.Loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "**C:\PROGRAM FILES\SHINY\MESSIAH\SAVE**"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

L'ÉMEUTE

Après une entrée fracassante dans un monde qui vous est inconnu, vous atterrissez dans le corps d'un agent de police. Il va falloir vous habituer à diriger cette enveloppe charnelle pour mener à bien les objectifs qui vous seront transmis par la grande puissance divine. Approchez-vous des caisses qui se situent devant vous à gauche. Grimpez-y puis actionnez l'interrupteur qui a le symbole d'une main **(Messiah 01)**. Cette action va déclencher un compte à rebours qui détruira les caisses en quelques secondes. Courez rapidement vous mettre à l'abri avant la fin du décompte. Après l'explosion, une arme vous sera accessible. Allez ramasser le fusil à pompe (il est très efficace à courte portée. En revanche, si vous tirez à grande distance les dégâts seront pratiquement inexistants). Sur votre droite se trouvent deux autres caisses. Armez-vous du fusil et tirez dans leur direction. Une boîte de munitions fera son apparition. Collectez cette option puis placez-vous sur le pentacle à même le sol juste en face de la barrière rouge de lasers. L'accès vous est refusé ! Seul un Commandant peut être autorisé à franchir la porte 2 (Gate 02), et comme vous incarnez pour le moment un simple subordonné, cela n'arrange pas nos affaires **(Messiah 02)**.

Prenez votre mal en patience : vous allez vite monter en grade. Pour le moment, poursuivez votre chemin en empruntant l'escalier sur votre droite. Le Créateur souhaite communiquer avec vous. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier pour lire votre objectif de mission. Une émeute se prépare à l'entrée de la vieille ville et risque fortement d'envahir le secteur de chargement des armes. Vous devez impérativement vous rendre sur les lieux en passant par la porte 2 pour calmer la situation. Montez jusqu'à l'étage supérieur. Un Ouvrier travaille dans le secteur. Pour vous frayer un chemin par la porte de sortie, visez les caisses avec votre fusil à pompe et tirez. Vous pouvez utiliser le zoom rangé en mode Snipe pour vous faciliter la tâche **(Messiah 03)**.

L'explosion éliminera automatiquement le technicien. Sortez par la porte métallique et, au passage, récupérez une boîte de munitions. Rengainez votre arme. C'est une règle à ne pas oublier lorsque vous être près d'un de vos congénères. Si vous rencontrez un individu de la même classe que la vôtre et que vous êtes en mode Combat (donc arme à la main), vos semblables se sentiront menacés et vous prendront pour cible. Tournez à gauche et partez tout au fond de la salle. Descendez ensuite par l'escalier. Deux Scientifiques travaillent dans le laboratoire. Dirigez-vous vers la porte 3 (Gate 03) à gauche. Ouvrez-la, faites quelques pas pour la franchir (vous êtes de retour au début du niveau) puis, avant que la porte ne se referme, désenvoûtez votre personnage. Vous voilà en chérubin ! L'agent de police est momentanément dans les nuages. Profitez de cet instant de vertige causé par le désenvoûtement pour retourner rapidement dans le laboratoire et vous cacher derrière le mur près d'un scientifique. Si un ennemi quelconque vous aperçoit sous votre vraie forme (armé et dangereux en général), il vous abattra, ange ou pas ! Lorsque la porte sera fermée, pénétrez dans le corps du scientifique qui se trouve à côté de vous **(Messiah 04)**.

Dans votre nouvelle enveloppe charnelle, approchez-vous de votre collègue (il vous demandera un coup de main). Placez-vous face à la console de commande et actionnez-la. Vous avez activé une séquence de freinage et cela va déclencher une alarme. Deux policiers vont surgir dans la salle. Allez vous mettre à l'abri si vous ne souhaitez pas être criblé de balles. Dès l'activation de la séquence de freinage, et avant que les agents de police ne débarquent, courez vous cacher derrière les fûts. Attendez un petit moment, le temps que ça se calme un peu, puis empruntez de nouveau les escaliers pour monter. Atteignez l'étage supérieur en gravissant un second escalier. Dirigez-vous vers la barrière de lasers. Placez-vous ensuite sur le pentacle afin de désactiver les faisceaux lumineux **(Messiah 05)**.

Entrez dans la pièce puis placez-vous face au panneau de contrôle pour l'activer. Vous avez déverrouillé la porte 4 (Gate 04). Quittez la salle puis retournez sur vos pas en descendant les deux escaliers. Sur votre droite, la porte 4 est maintenant accessible. Avant de la franchir, prenez possession du corps d'un des policiers qui vous tournent le dos. Faites attention à ne pas vous faire remarquer par votre coéquipier. À présent, ouvrez la porte 4 et entrez dans la salle de stérilisation. Attendez quelques secondes, le temps que la porte se referme derrière vous. Une fois la séquence de scannage terminée, poursuivez votre route. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier pour obtenir des informations supplémentaires concernant votre mission. Explorez la salle. La porte 5 (Gate 05) est verrouillée et une barrière de lasers vous empêche de progresser. Montez sur les caisses puis atteignez celle qui est la plus haute. Une arme, la mitraillette, est placée dessus. Ne la récupérez pas tout de suite, vous en aurez besoin un peu plus tard. De là où vous êtes, vous pouvez à présent sauter par-dessus la barrière de lasers **(Messiah 06)**.

Gravissez les escaliers (une porte blindée s'est refermée derrière vous). Arrivé au sommet, approchez-vous de la barrière et attendez qu'elle s'ouvre pour abattre l'agent de police (utilisez le mode Snipe et visez la tête). Approchez-vous du balcon et regardez en contrebas. Placez-vous tout à fait à gauche puis sautez en direction de la plate-forme située à l'étage inférieur. La chute va blesser le corps que vous avez envoûté. Quittez cette enveloppe charnelle et servez-vous des petites plates-formes pour atteindre l'étage supérieur (évitez d'être touché par les jets

toxiques). À destination, avancez jusqu'au bord et regardez en contrebas. Trois systèmes de ventilation sont visibles **(Messiah 07)**.

Utilisez vos ailes pour atterrir lentement sur la plate-forme inférieure, tout en évitant de tomber dans le bassin toxique. Tout autour de la pièce circulaire se trouvent trois interrupteurs. Vous devez en actionner deux afin de permettre aux ventilateurs de s'élever. Cela vous servira par la suite à atteindre un niveau supérieur. Placez-vous face au deuxième interrupteur jaune qui se situe à droite des petites plates-formes, puis actionnez-le une fois (vous avez mis en marche la turbine n°2). Dirigez-vous à droite puis actionnez deux fois l'interrupteur (la turbine n°3 est maintenant au plus haut niveau). Montez sur les petites plates-formes puis, grâce aux courants d'air dégagés par les ventilateurs, franchissez le plafond pour vous retrouver dans une nouvelle salle. Prenez possession du corps d'un ouvrier du nucléaire. Activez les quatre panneaux de contrôle pour restaurer l'alimentation **(Messiah 08)**.

Utilisez ensuite l'ascenseur pour quitter les lieux. Actionnez l'interrupteur afin de descendre au sous-sol. Franchissez la porte (vous êtes dans une zone de contamination). Partez par la droite puis traversez les deux portes. Dans la salle suivante, dirigez-vous au fond vers la porte 5, fermée. Dès que possible, prenez possession du corps du technicien (sans vous faire repérer par le garde). Maintenant, déposez votre chalumeau et rendez-vous dans la salle de contrôle sur votre droite. Attendez que les gardes vous tournent le dos pour envoûter le Commandant d'arme **(Messiah 09)**.

Actionnez le panneau de contrôle juste derrière vous. La porte 5 est à présent déverrouillée. Empruntez-la pour sortir. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Actionnez la touche "F5" du clavier et vous obtiendrez de nouvelles informations. Montez sur les caisses puis récupérez la mitraillette. Descendez et franchissez la porte 4. Après la séquence de stérilisation, passez dans la salle voisine. Allez au bout de la pièce et franchissez la porte 3. Partez en direction de la barrière de lasers. Placez-vous sur le pentacle pour désactiver les faisceaux lumineux. Avant que la porte ne s'ouvre, courez rapidement vous mettre à l'abri sur la droite. Des "chots" (ennemis des bas quartiers) vous prendront pour cible. Éliminez-les un par un puis débarrassez-vous de l'agent de police qui vous prendra pour cible. Le cas échéant, si votre enveloppe charnelle est dans un état pitoyable, jetez-vous dans un autre corps et continuez le massacre. Cela fait, traversez la porte puis éliminez votre assaillant au fond à droite. Ne restez pas sur place et bougez de droite à gauche en tirant sur votre adversaire, si vous ne voulez pas qu'il vous crucifie avec son arme. Dès que vous l'aurez abattu, une nouvelle patrouille de "Chots" apparaîtra. Liquidez-la et vous obtiendrez l'objectif de votre prochaine mission.

LES BANLIEUES

Vous devez contourner les barricades qui bloquent l'accès à la ville et rejoindre les banlieues en passant par le réseau intérieur de laboratoires et de quartiers des officiers. Traversez la porte 1 (Gate 01). Deux agents de sécurité se cachent derrière les caisses, sur votre gauche. Vous devez atteindre la bulle de protection bleue au bout de la cour à droite. À l'intérieur, un

Commandant armé surveille les parages. Tirez sur la caisse d'explosifs qui se situe juste à côté de cette bulle. L'onde de choc va détruire la protection. Quittez le corps que vous possédez pour intégrer celui du Commandant (faites attention à ses tirs au fusil à pompe). Cela fait, montez sur l'élévateur situé sur votre droite (entre-temps une scène cinématique vous montrera l'explosion d'un conduit d'aération). Lorsque vous atteindrez le sommet du toit, avancez en direction du petit panneau de contrôle et actionnez-le. Vous êtes maintenant à bord d'une tourelle de garde. Profitez-en pour faire le ménage et liquidez tout ce qui bouge sur votre passage. Détruisez également la barrière électrique en contrebas, tout au bout à droite **(Messiah 10)**.

Messiah 09

Messiah 11

Messiah 10

Messiah 12

Messiah 13

Quittez la tourelle puis tirez sur toutes les caisses. Récupérez ensuite les options qui vous sont offertes puis descendez du toit par l'ascenseur. Vous pouvez passer par le conduit d'aération afin de récupérer des munitions. Si c'est votre choix, il faudra monter par les caisses et abattre plusieurs ennemis à l'intérieur du conduit, au risque de perdre la vie. Le prix à payer en vaut-il la chandelle ? Je vous conseille plutôt d'aller à gauche, à l'endroit où se trouvait la barrière électrique et de gravir l'escalier. Si des ennemis vous bloquent la route, pulvérisez-les. Traversez la porte sur votre droite. Un bruit de sonnerie vous emplit la tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier. Vous obtiendrez de nouvelles informations. Avancez tout droit puis actionnez l'interrupteur sur votre droite. Le niveau de remplissage du container et à 25 %. Pour quitter cette salle, vous devez augmenter le niveau jusqu'à 100 %. Pour cela, il va falloir sacrifier quelques vies en commençant par le corps que vous avez emprunté. Approchez-vous du garde-fou.

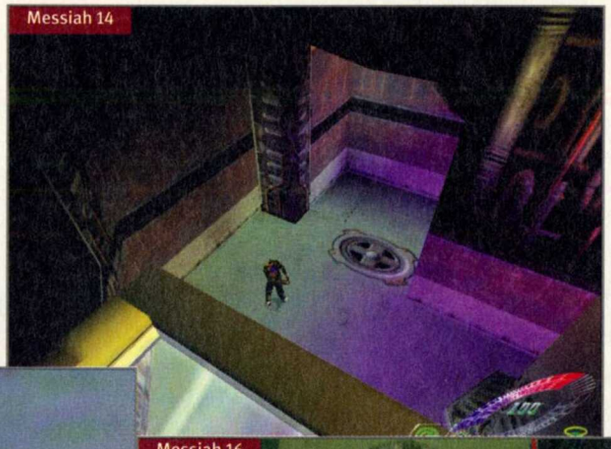
Jetez-vous dans le broyeur et sortez rapidement du corps envoûté. Prenez possession de l'enveloppe charnelle du technicien puis réitérez l'opération. Maintenant, montez par l'escalier puis utilisez les bords des murs de droite pour atteindre la barrière de lasers. Arrivé à destination, accroupissez-vous puis passez juste en dessous des faisceaux lumineux. Entrez dans le corps du scientifique qui se tient debout près de la console de commande. Actionnez ensuite l'interrupteur pour que le champ de force qui sert de sol disparaisse momentanément. Cette action va entraîner la chute d'un scientifique dans le broyeur **(Messiah 11)**.

Maintenant que le container est rempli, vous devez retourner à l'étage inférieur et actionner l'interrupteur du système de remplissage. Pour cela, quittez le corps du scientifique et passez par-dessous la barrière de lasers. Volez jusqu'au système de commande en contrebas à gauche, et actionnez le bouton. Un fût apparaît et suit un trajet spécifique pour atteindre l'étage supérieur. Montez par l'escalier puis grimpez sur ce fût. Regardez en hauteur à gauche et vous apercevrez une petite plate-forme. Atteignez-la à l'aide de vos ailes puis, en la longeant, activez le commutateur en mode "ON". La porte, sur votre droite, va rester ouverte pendant sept secondes. Profitez-en pour passer dans la salle voisine. Des jets de flammes jaillissent d'un puits (inutile de vous précipiter à l'intérieur, la sortie se trouve ailleurs). C'est en atteignant le plafond que vous trouverez un passage. En vous servant des containers, montez sur le tuyau métallique. Dirigez-vous tout à gauche puis tournez à gauche pour voir au loin un demi-tuyau circulaire **(Messiah 12)**.

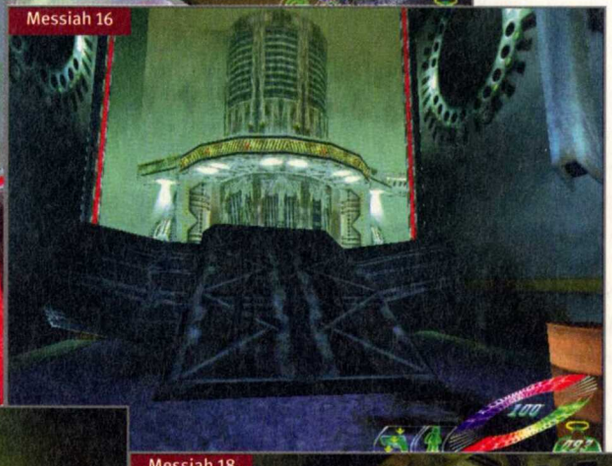
Ce passage est assez délicat. Armez-vous de patience ! Il est conseillé de sauvegarder régulièrement votre partie à chaque action afin d'éviter de recommencer tout le parcours. Battez des ailes puis atteignez le demi-tuyau. Retournez-vous pour voir tout au bout une plate-forme. Volez dans sa direction. Cela fait, atteignez le tuyau juste sur votre droite. Si vous regardez plus haut, vous apercevrez un passage. De là où vous êtes, vous ne pourrez pas l'atteindre. À l'opposé se trouve un autre tuyau. Battez des ailes pour y atterrir. Placez-vous tout à fait à droite, collez-vous au mur et retournez-vous. Maintenant, volez en direction du passage **(Messiah 13)**.

Avancez lentement vers le bord et regardez en contrebas. Atteignez ensuite la passerelle en évitant de tomber dans le bassin d'eau toxique. Suivez le parcours par la droite puis traversez la porte. Longez le bord du mur de gauche et, lorsque vous arriverez tout au bout, laissez-vous tomber sur la passerelle de glace en contrebas. Parcourez-la par la gauche puis, en atteignant son extrémité, jetez un coup d'œil à l'étage inférieur. Plusieurs agents de police surveillent les lieux. Celui qui nous intéresse se trouve tout à gauche **(Messiah 14)**.

Volez assez haut pour ne pas être repéré et atterrissez sur sa tête. Maintenant que vous avez pris possession de son corps, déposez votre arme. Avancez jusqu'à l'ascenseur puis actionnez le bouton vert afin d'atteindre l'étage supérieur. Ouvrez la porte sur votre gauche et entrez dans la pièce. Attendez que la porte se referme derrière-vous puis quittez le corps du policier pour envoûter celui d'un des rats présents dans la salle. Traversez le petit conduit jusqu'à la sortie. Un bassin de liquide toxique entoure la pièce. Vous devez atteindre le conduit situé en haut


Messiah 14

Messiah 15


Messiah 16

Messiah 17

Messiah 18

à gauche afin de poursuivre votre chemin. Attendez que le liquide toxique soit à marée basse afin de passer rapidement sur les différentes matières organiques, et franchissez le passage. Voici le cheminement à suivre : à partir de l'entrée, empruntez la première intersection à droite. Passez ensuite par la gauche pendant la marée basse. Suivez le trajet par la droite jusqu'aux ossements humains (un crâne, des côtes, un bras et une main). Servez-vous du bras comme d'une passerelle pour atteindre le crâne. À partir de là, avancez jusqu'au pied puis passez sur la matière organique de gauche lors de la marée basse. Il ne vous reste plus qu'à emprunter le conduit pour quitter ce lieu **(Messiah 15)**.

Parcourez le conduit jusqu'à la sortie et laissez-vous tomber en contrebas. Un "Chot" patrouille dans la pièce. Prenez possession de son corps dès que possible. Atteignez l'interrupteur en forme de main et actionnez-le. Après l'autodestruction de la caisse, ramassez la boîte de munitions et passez dans la pièce voisine. Empruntez le conduit en hauteur sur votre droite. À l'extérieur, plusieurs "Chots" patrouillent dans le secteur. Dirigez-vous tout à gauche vers la barrière de lasers, puis attendez que les troupes de police commencent à s'entretuer avec leurs ennemis. Allez ramasser, près des cadavres, une arme plus puissante (une mitraillette, avec de la chance, ou un fusil à pompe). Gravissez la petite pente pour atteindre le quartier des flics **(Messiah 16)**.

Abattez les agents présents et dirigez-vous à gauche. Tirez sur la vitre qui bloque l'accès au panneau de contrôle puis actionnez l'interrupteur. La barrière de lasers est maintenant désactivée. Rebroussez chemin et empruntez le passage accessible. Gravissez les marches de l'escalier, tirez à travers le mur de plasma et abattez le policier en faction. Faites exploser ensuite la caisse sur votre gauche puis récupérez des grenades. Maintenant, débarrassez-vous de votre enveloppe charnelle. Montez sur les barils, tournez-vous à gauche et, tout en vous laissant tomber en contrebas, quittez rapidement ce corps. À présent, du haut de votre baril, tournez à droite puis volez par-dessus la barrière **(Messiah 17)**.

Dans la salle, longez le couloir de droite puis actionnez le panneau de contrôle. L'alimentation de l'ascenseur est rétablie. Retournez sur vos pas, puis actionnez sur votre gauche le système de commande du mur de plasma. Une fois celui-ci désactivé, quittez la pièce et descendez par l'escalier. Dirigez-vous à gauche et atteignez l'ascenseur sur votre droite, juste à côté du conduit d'où vous êtes arrivé. Montez dessus et actionnez l'interrupteur pour atteindre l'étage supérieur. Franchissez ensuite la porte (si vous le pouvez, essayez d'envoûter un corps en récupérant une mitraillette ou un fusil à pompe avant de traverser la porte). Un bruit de sonnerie emplit votre tête. Appuyez sur la touche "F5" du clavier pour obtenir de nouvelles informations. Déposez votre arme. Servez-vous des caisses sur votre gauche pour arriver sur la corniche en haut à droite où se trouve un interrupteur en forme de main **(Messiah 18)**.

Actionnez l'interrupteur puis allez vous mettre à l'abri avant l'explosion. Un conduit vous est maintenant accessible. Empruntez-le afin de poursuivre votre chemin.

Sur la passerelle, avancez jusqu'au bord puis regardez en contrebas. Vous apercevez une fenêtre au bout à droite. Débarrassez-vous de votre enveloppe charnelle puis volez en direction de la fenêtre. Une femme prend sa douche. Attendez qu'elle sorte de la salle de bains et qu'elle ouvre la fenêtre sur votre gauche pour pénétrer dans la chambre. Prenez ensuite possession du corps du Commandant d'arme. Sortez de la chambre par la porte puis allez dans la salle de briefing (trois autres commandants sont présents). Traversez la porte sur votre droite. Montez les escaliers puis allez actionner l'un des deux panneaux de contrôle pour récupérer un robot offensif qui vous protégera de vos agresseurs. Approchez-vous de lui pour qu'il se joigne à vous. Récupérez l'arme que vous avez déposée. Retournez ensuite dans la salle de briefing. Si vous n'avez pas d'arme en main, éliminez le commandant équipé d'une mitraillette. Dans le cas contraire, il est chaudement conseillé de ne pas faire de carnage. Passez par l'escalier sur votre droite puis ouvrez la porte pour vous retrouver à l'extérieur.

Avant d'entrer dans le feu de l'action, sachez qu'il faut impérativement que vous réussissiez à garder ce corps de Commandant, durant la confrontation qui va suivre. Dans le cas contraire, vous ne pourrez pas progresser dans votre parcours, car seul un Commandant peut ouvrir la porte principale qui se trouve au bout de la ruelle. Dirigez-vous à gauche vers les deux caisses explosifs. Le robot offensif va automatiquement partir en direction de vos ennemis. Dès qu'ils montreront le bout de leur nez, mitraillez-les à distance en prenant soin d'éviter leurs tirs. Vos assaillants hors d'état de nuire, détruisez les caisses d'explosifs pour récupérer des munitions. Partez au bout de la ruelle de gauche puis ouvrez la grande porte sur votre droite **(Messiah 19)**.

Une plate-forme circulaire vous fait face. Sur votre gauche se trouve une barrière rouge de plasma qui vous empêche de franchir un pont. Traversez la passerelle puis approchez-vous du petit panneau de contrôle. Actionnez-le et vous serez à l'intérieur d'une tourelle de tir. Vos ennemis vont commencer les hostilités et vous ne pourrez pas les atteindre de front (une protection les rend invulnérables). Pour vous en débarrasser, vous devez, viser les vaisseaux spatiaux qui sillonnent les cieux. Attendez qu'ils soient au-dessus des plates-formes où se tiennent vos ennemis et tirez dessus afin qu'ils s'écrasent sur vos assaillants. Vous pouvez également viser les bras métalliques qui maintiennent les plates-formes. Vos adversaires éliminés, la barrière de plasma sera désactivée. Quittez la tourelle puis traversez le pont en vous dirigeant à gauche. Ouvrez ensuite la porte puis entrez dans le hangar. Deux agents de sécurité sont en présence. Rendez-vous en direction du panneau de contrôle sur votre droite et actionnez-le. Vous avez déverrouillé la porte 4. Si vous êtes en marque d'énergie vitale, envoûtez le corps de l'ennemi armé d'une mitraillette, sans vous faire repérer. Ouvrez la porte et préparez-vous à être la cible de trois "Chots", cachés derrière les caisses au fond à droite.

Vous retrouverez la deuxième et dernière partie de Messiah dans notre prochain numéro. D'ici-là, gardez votre auréole sur la tête...

Hé ! vous, là, ce n'est pas parce qu'on sort tous les deux mois qu'il faut hiberner ! Ne me dites pas que vous ne restez jamais bloqué sur un jeu ou je croirais que vous travaillez à Cyber Press ! Alors, si vous avez un souci, une petite difficulté ou bien un énorme problème, écrivez-nous : on tâchera de le résoudre. Et si nous n'y parvenons pas (j'ai honte de le dire), vous pouvez être sûr qu'un de nos géniaux lecteurs nous communiquera la réponse pour que nous la fassions publier ! *Simon/Jeff*

Vous cherchez une astuce, une soluce ? www.loisir.net

SOS Questions/Réponses

SMOHAMEDALY@LOISIR.NET

Envoyez sur papier libre vos questions et vos réponses (indiquez dans ce dernier la référence de la question) à : PC Soluces, Courrier des lecteurs, 6 Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

Remarque : nous publions seulement les questions/réponses les plus précises, ce n'est pas faute de l'avoir dit !

Questions

Réf. 3601 Shadows Of The Comet

Je cherche l'entrée du labyrinthe qui se trouve normalement dans le cimetière.

Évelyne

Réf. 3602 The Nomad Soul

Je suis bloqué dans Jaunpour car je ne trouve pas l'astuce pour poser les charges d'explosifs sur le pilier du pont.

Patricia André

Réf. 3603 Worms Armageddon

Existe-t-il des codes pour Worms Armageddon ?

Alexandre Béchet

Réf. 3604 Woodruff

Pouvez-vous me dire où se trouve le fameux chewing-gum ?

Éric Coltel

Réf. 3605 The Secret Of Monkey Island

Je suis bloqué à la première partie (les 3 épreuves). Elaine a été kidnappée, j'ai acheté le bateau du fond à moitié coulé chez Stan, grâce au crédit que j'ai volé chez le marchand. J'ai demandé à la reine du sabre de rejoindre mon équipage et, après avoir touché le perroquet de l'île de Hook (au nord-ouest de l'île de mélée), je me retrouve coincé. En effet, Guybrush Treepwood dit de rejoindre l'équipage et le bateau aux docks. Mais où sont les docks ? Lorsque le Shérif a essayé de me noyer à l'aide de l'idole aux mains nombreuses, je suis sorti sur une passerelle en bois ressemblant à celle située près du Scumm Bar. Comment y retourner ?

Mathieu Goux

Réf. 3606 Le trésor des toltèques

Je suis coincé dans le trésor des Toltèques. Le taureau et le frère Anselmo sont en prison. J'ai cassé le coffre de la banque et j'ai trouvé un crâne dans le puits. Le général Gradubide n'attaque pas le monastère. je ne trouve pas la personne pour porter l'uniforme. Les Apaches n'attaquent pas le fort. La clé qui était dans l'uniforme ouvre une porte mais l'alarme sonne. Le geôlier est parti manger et Dikson qui dort ne descend pas. Je ne trouve pas le manuel. Les objets dont je ne me suis pas servi sont : l'uniforme, les faux dollars, l'argent et le stéthoscope.

Maxime Beghin

Réf. 3607 Street War, Motor Racer 2, Driver

Y a-t-il des codes pour Street Wars, Moto Racer 2 et Driver ?

Matt

Réf. 3608 Physikus - Sauver un monde en péril

Existe-t-il une solution de ce jeu ? Si oui, où puis-je me la procurer ? Sinon avez-vous prévu de vous y attaquer ?

Jean-Pierre

Réponse expresse : On a d'abord prévu de faire Mucus-sauver les narines et Fongus-sauver les doigts de pied, mais pas encore Physikus-sauver le reste. Si jamais on arrive à mettre la main sur le second exemplaire distribué en France, soyez sûr qu'on fera la solution rien que pour vous....

Mais où vont-ils chercher tout ça ? Pas à la Fnac quand même ?

Réf. 3609 Shivers

C'est un jeu d'énigmes où l'on doit attraper des Ixupis, mais je me suis aperçu qu'une des énigmes ne fonctionne pas. Cette énigme est celle qui ressemble à un flipper. Le "Best Of PC Soluces de 1997" donne la solution suivante : bille bleue de 4 à 5, bille rose de 7 à 4, bille mauve de 8 à 7, bille bleue de 5 à 8, bille rose de 4 à 5, bille jaune de 9 à 6, bille bleue de 9 à 6, bille rose de 8 à 9, bille marbrée de 5 à 8. Vous ne parlez pas des billes vertes, rouges et orange ? Et vous dites que la bille jaune passe de 9 à 6 et la bleue de 9 à 6 aussi, alors comment peut-on faire ?

Je vous remercie par avance.

Séverine Blickx

Réf. 3610 Aliens VS Predator

Où puis-je commander le PC Soluces contenant les sauvegardes du jeu Aliens VS predator ?

Fréderic

Réponse expresse : Nous n'avons pas fait la soluce et il n'y a donc pas de CD-ROM avec des sauvegardes. Vous êtes mort : C.Q.F.D. !

Réf. 3611 Opposing Force

Existe-t-il de nouvelles maps solo pour Opposing Force ?

Dim

Réponse expresse : Tout, et je dis bien tout, ce qui concerne Half-life et Opposing Force se trouve sur le site "www.planethalf-life.com". Cependant c'est un peu dur d'y trouver ce que l'on cherche car l'info est mal présentée. A priori je n'ai vu qu'une carte solo pour Opposing force et elle est seulement notée 1 sur 10. Bof, bof, bof !

Réf. 3612 Opéra Fatal

Coucou la rédac' !

Je voudrais vous demander si vous avez l'intention de publier la soluce de Opera Fatal ? Merci d'avance.

Marianne Prepin

Réponse expresse : Oui, si l'on reçoit des milliers d'autres lettres comme celle-ci. Plus sérieusement, c'est fort probable.

Réf. 3613 The Nomad Soul

Salut à toute la rédac'.
Je voudrais savoir où se procurer de la mana dans The Nomad Soul et où trouver la lame d'éther. Je vous en remercie d'avance.

Hadrien

Réf. 3614 Tomb Raider I

Que doit faire Lara après qu'elle eut pris les 3 barres en plomb dans le palais de Midas. Pouvez-vous me donner les codes s'il y en a.

Marie-Laure Hébert

Réponse expresse : il faut transformer ces barres de plomb en or en les frottant à la main de Midas, c'est-à-dire la grosse main d'une statue en pierre brisée. Attention, c'est un peu difficile car il faut bien se placer par rapport à la main (je crois me souvenir qu'il faut se mettre entre la main et le mur, près du poignet, et actionner la touche "action") ! Je me souviens aussi que si l'on saute dans la main, Lara se transforme en statue d'or : "game over" mais c'est sympa à voir.

Réf. 3615 Indiana Jones and the fate of Atlantis, Day Of Tentacle, King Quest 7

J'ai rencontré des problèmes dans les jeux suivants : Indiana Jones and the fate of Atlantis, Day of the Tentacle et King Quest 7. Pour le premier, le jeu plante à la fin du labyrinthe en Crète où il m'indique le message : "the new object is 640 too long". Ensuite, pour Day of the Tentacle, il m'indique dès le lancement du jeu : "Attention, pas assez de mémoire, 64k nécessaire. Cela ne m'empêchant pas de jouer, je me suis quand même lancé dans ce jeu (en effet, j'ai 64 Mo de Ram), mais vers la fin, il a planté lui aussi en me répétant la même phrase que j'ai eue au lancement. Et que m'est-il arrivé pour King Quest 7 ? Je vous le donne en mille : il plante lamentablement vers la fin du jeu (plus précisément, juste après avoir délivré Atis de son sort). Je voudrais savoir si le problème vient de ma machine (P166 MMX) ou si cela est propre à ces jeux. Si c'est le cas, j'aimerais savoir s'il est possible de résoudre ces problèmes ?

Un joueur dans la détresse.

Réponse expresse : pour ces trois jeux, et surtout pour Day of the Tentacle (dont vous avez clairement un message d'avertissement typique), vous venez de découvrir les joies des vieux jeux "DOS". En effet, dans cet ancien système d'exploitation qui précède Windows, il fallait configurer la mémoire pour que les jeux tournent correctement, et ce n'est pas en les faisant tourner dans une fenêtre Dos de Windows que ces problèmes disparaissent entièrement aujourd'hui. Regardez les manuels du jeu : ils doivent indiquer précisément comment régler la mémoire (en mode mémoire étendue, paginée, haute....) pour que les problèmes disparaissent. Sinon, appelez les services techniques des éditeurs : ils sont là pour vous tirer de ce genre de pétrin qui est assez ardu.

Réf. 3616 Dragon Lore 2

Je bute sur le dernier combat de Werner contre Cariachand et ce malgré tous les changements possibles, même après avoir modifié le fichier sauvegarde avec un éditeur hexa. Pouvez-vous m'indiquer la solution ?

Roger Montagné

Réf. 3617 King Quest VI

J'ai un problème avec le jeu "King Quest VI". J'aimerais que vous me donniez quelques conseils. Sur l'île de la bête, peut-on passer le garde en pierre ? Sur l'île des merveilles, peut-on aller dans le monde de l'échiquier et peut-on prendre le papier coincé dans la toile d'araignée ? Peut-on ouvrir la montagne sur l'île de la montagne sacrée ? Sur l'île de la couronne, peut-on parler à la jeune fille dans la maison avec le jardin de roses ?
Je vous remercie beaucoup.

Stéphanie Parpaillon

Réf. 3618 Opposing Force, Half-Life

Pouvez-vous me dire pour qu'elle raison, dans les derniers tableaux de Half-Life, j'ai un décalage entre mes commandes (souris ou clavier) et le déplacement de Freeman dans le jeu ? J'ai aussi remarqué que le même problème apparaît aussi dans Opposing Force. Je possède un Céléron 366 et une carte ATI rage Fury 128, 16 Mo. Le problème viendrait-il de la config ?

Manu

Réponse expresse : les fins de ces deux jeux sont très exigeantes en terme de puissance car les boss à affronter sont énormes (du jamais vu dans un Doom-like). Pour ma part, j'ai dû baisser considérablement la résolution en passant en mode software : c'était très laid mais au moins cela devenait presque fluide. Essayez de voir si vous ne pouvez pas, vous aussi, réduire la configuration vidéo dans un mode d'affichage plus modeste. Notez qu'il est aussi possible de réduire les exigences audio : cela prendra moins de ressources microprocesseur.

Réf. 3619 Commandos : Derrière les lignes ennemies

J'aimerais savoir si sur Commandos : Derrière les lignes ennemies, les codes sont les mêmes que sur Commandos : Le sens du devoir ?

Robin

Réf. 3620 Indiana Jones et la Machine infernale

Dans la solution parue dans le numéro PC Soluces 35, page 98, vous indiquez : "arrêtez vous sur la première poutre en sortant du passage... et laissez-vous tomber sur la poutre d'en dessous et montez sur sa partie supérieure."
Malgré de multiples essais, Indiana Jones s'écrase pourtant à chaque fois sur la poutre d'en dessous. Comment faire alors pour atteindre l'autre côté de la salle.

Robert Baele

Réponse expresse : j'ai demandé à Luis des explications et, après quelques coups bien sentis dans l'abdomen, il m'a dit que c'était un passage très difficile qu'on réussit rarement du premier coup, justement. Après avoir augmenté le voltage de la gégène, il m'a même avoué qu'il y aurait peut-être une méthode différente de traverser la salle en passant sur les autres poutres, mais c'est plus long et presque aussi dur. Pour ma part, je me demande si Indiana Jones ne s'écrase pas parce qu'il n'a pas assez de pointe de vie. Essayez la manip indiquée dans la soluce de Luis après vous être assuré qu'Indiana Jones soit en pleine forme : cela lui évitera peut-être une chute fatale.

Réf. 3620 Planescape Torment

Comment faire pour retrouver un mouchoir afin d'y mettre le sang de Kesai-Serris, lorsqu'on s'est débarrassé de tous les mouchoirs que l'on a déjà trouvés ?

Divers lecteurs

Réponse expresse : un mouchoir est en effet indispensable pour finir le jeu afin d'y verser le sang de Kesai-Serris, ce qui permettra plus tard d'activer un portail. On trouve des mouchoirs dans plusieurs tiroirs des commodes de la maison de Tolérance. Il y a aussi un mouchoir dans une commode chez Finam le linguiste. Enfin, il se peut que certains citoyens aient un mouchoir sur eux (je crois en avoir vu un sur Xanthia, la richissime citoyenne, près de la porte ouest du Quartier Marchand). Faites-leur plusieurs fois les poches, grâce à un voleur, jusqu'à ce qu'ils n'aient plus rien et vous finirez peut-être par en trouver un.

Réf. 3621 Age of empires II

Auriez-vous des codes pour ce jeu car j'ai cherché sur votre site (pub: www.loisir.net) et je n'en ai pas vu un seul.

PJ

Réponse expresse : les codes sont bien sur notre site. Pour les trouver, faites, par exemple, une recherche sur le mot "Age" (sans les guillemets bien sûr). Le moteur de recherche trouvera 430 références sur ce mot (vous auriez trouvé moins de références si vous aviez tapé "Age of Empires" : 6 références seulement, ce qui est plus précis). En faisant défiler les pages (icône flèche en bas de la liste), vous trouverez les astuces pour ce jeu en deuxième page. Je tiens à rappeler qu'on trouve des milliers d'autres codes pour les jeux et aussi des dizaines de soluces sur notre site.

triche trash

Pour finir un jeu, il y a deux options. La première, c'est de se la jouer loyale. Dans ce cas, on peut très bien ramer pendant plusieurs jours pour passer un vilain lutin au trente-deuxième niveau qui vous empêche d'atteindre la sortie. La seconde n'a rien de très glorieux. Encore que ? Il suffit simplement de tricher ! Que ce soit avec les astuces intégrées par les programmeurs ou par des bidouilles auxquelles ils n'avaient peut-être pas pensé. Et c'est exactement pour vous faire découvrir ce genre de secret que je suis là !

Arioch (clemonnier@loisir.net)

Envoyez vos astuces !

Cyber Press Publishing
PC Soluces/Triche Trash
92/98 bd Victor-Hugo
92115 Clichy Cedex
www.loisir.net

TZAR : BURDEN OF THE CROWN

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**ENTREE**". Tapez le code "**HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP**" en minuscules et appuyez de nouveau sur "**ENTREE**". Vous aurez alors activé la possibilité d'entrer d'autres codes. Vous pourrez donc appuyer de nouveau sur "**ENTREE**" pour entrer les autres codes qui suivent, en les tapant en minuscules :

HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP - Affiche plusieurs fois "Triches Activées!" et surtout vous donne la possibilité d'entrer les autres codes.
HMGOD - Donne l'invulnérabilité à l'unité sélectionnée.
HMNEXT - Permet de passer au niveau suivant.
HMREVEAL - Découvre toute la carte.
HMNOFOG - Désactive le brouillard de guerre.
HMPETLEVA - Ajoute 50000 unités pour chacune des ressources.
HMDVALEVA - Ajoute 10000 unités pour chacune des ressources.
HMTIMER - Active ou désactive l'affichage du compteur de temps.
HMBUILDOZER - Construction rapide.
HMUSURP - Vous fait perdre le contrôle du bâtiment principal.
HMNOTECH - Permet de construire tous les bâtiments et unités.
HMNOPOP - Augmente de 1000 votre limite de population.
HMRESIGN - Vous fait perdre la partie en cours.
HMKINGDOM x - L'unité sélectionnée passe dans le camp du joueur "x". Le "x" doit être remplacé par le numéro d'un joueur (entre "1" et "9").
HMMAP - Affiche le nom et le chemin de la carte.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants : **HMDEBUGPATH, HMSPY, HMHUNT**

MESSIAH

Cheat Codes

Attention, cela ne va pas être simple ! Si vous vous souvenez de la souffrance qu'avait pu engendrer l'utilisation des codes de CARMAGEDDON 2, voici quelque chose qui s'en approche...

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"Echap"**. Vous aurez alors un petit menu qui fera son apparition. C'est là où cela devient gênant. Il faut alors taper en rythme l'un des codes suivants. En rythme mais pas trop lentement... De plus, il ne faut pas marquer d'hésitation, sinon cela ne fonctionne pas. Si un code est entré correctement, vous retournez directement au jeu et un petit message s'affiche en haut de l'écran. J'oubliais de préciser que les codes sont à taper en QWERTY. C'est pourquoi notre liste contient souvent deux codes. Pour nous petits Français, il faut utiliser le second code lorsqu'il y en a deux. J'ai laissé la version QWERTY car il est plus simple de penser à écrire un code comme **"ICANTSEE"** plutôt que **"ICQNTSEE"** simplement puisqu'il a une signification. Néanmoins, il faudra, au moment de le taper, se souvenir des touches qui diffèrent entre les claviers AZERTY et QWERTY.

UCANTKILLME ou **UCQNTKILL?E** - Affiche "Mode Divin" et vous rend invulnérable (apparemment, cela ne fonctionne que pour Bob).
FLESHNBLOOD - Désactive l'invulnérabilité.
BRAINDEAD ou **BRQINDEQD** - Désactive l'intelligence artificielle du jeu (les ennemis ne bougent plus).
EINSTEIN - Active l'intelligence artificielle du jeu.
ICANTSEE ou **ICQNTSEE** - Les ennemis ne vous voient plus.
ICANSEEU ou **ICQNSEEU** - Les ennemis peuvent vous voir de nouveau.
FREEZECAM ou **FREEWECQ?** - Vous êtes bloqué et la caméra tourne autour de vous.
THAWCAM ou **THQZCQ?** - Vous débloque et remet la caméra en mode Normal.
TOOHARDFORME ou **TOOHQRDFOR?E** - Met fin à la partie et vous permet de voir la fin du jeu.
CHARWIREON ou **CHQRZIREON** - Affiche les objets en 3D fil de fer.
CHARWIREOF ou **CHQRZIREOFF** - Affiche les objets en 3D normale.
WORLDWIREON ou **ZORLDZIREON** - Affiche les décors en 3D fil de fer.
WORLDWIREOFF ou **ZORLDZIREOFF** - Affiche les décors en 3D normale.
ONPOLYCOUNT - Affiche des compteurs sur l'écran.
OFFPOLYCOUNT - Désactive l'affichage des compteurs.
GAMESPOT ou **GQ?ESPOT** - Fait apparaître des munitions.
VOODOOEXTREME ou **VOODOOEXTRE?E** - Fait apparaître un bazooka.
SOFTWAREBUYS ou **SOFTZQREBUYS** - Fait apparaître des grenades.
WELDME ou **ZELD?E** - Fait apparaître un Welding Torch.
BUZZBUZZ ou **BUWWBUWW** - Fait apparaître une Buzzsaw.
BOOMSTICK ou **BOO?STICK** - Fait apparaître un Pumpgun.
RAPIDFIRE ou **RQPIDFIRE** - Fait apparaître une Machinegun.
SLICENDICE - Fait apparaître un Maimer.
LIGHTMEUP ou **LIGHT?EUP** - Fait apparaître un Flamethrower.
COOLOFF - Fait apparaître un Pak Gun.
BIGBANG ou **BIGBQNG** - Fait apparaître un bazooka.
COOLFX - Fait apparaître un Maser.
STICKAROUND ou **STICKQROUND** - Fait apparaître un Harpoon Gun.
ILLBEBACK ou **ILLBEBQCK** - Fait apparaître des munitions.
GETSOME ou **GETSO?E** - Fait apparaître des grenades.
LCOP - Fait apparaître un petit flic.
MCOP ou **?COP** - Fait apparaître un flic moyen.
HCOP - Fait apparaître un gros flic.
RCOP - Fait apparaître un flic anti-émeute.
GUNCMNDR ou **GUNC?DR** - Fait apparaître un commandant d'armes.
INCHARGE ou **INCHQRGE** - Fait apparaître Domina.
MYNIGHTMARE ou **?YNIGHT?QRE** - Fait apparaître un Behemoth blindé.
CANTSEEMYFACE ou **CQNTSEE?YFQCE** - Fait apparaître un Welder.
WORKINMAN ou **ZORKIN?QN** - Fait apparaître un ouvrier.
EGGHEAD ou **EGGHEQD** - Fait apparaître un ingénieur.
GLOWSTICK ou **GLOZSTICK** - Fait apparaître un ouvrier nucléaire.
HEYDOC - Fait apparaître un toubib.
SMELLYGUY ou **S?ELLYGUY** - Fait apparaître un Chot 1.
NOHYGIENE - Fait apparaître un Chot 2.
IDONTDANCE ou **IDONTDQNCE** - Fait apparaître un Chot 3.
SCUMBUCKET ou **SCU?BUCKET** - Fait apparaître un Chot 4.
CHOTLING - Fait apparaître un Chot Dwarf.
SMELLYSTEROIDS ou **S?ELLYSTEROIDS** - Fait apparaître un Behemoth Chot.
FUNGIRL - Fait apparaître un Layaa.
WORKIT ou **ZORKIT** - Fait apparaître un Prost 1.
MANSDREAM ou **?QNSDREQ?** - Fait apparaître un Prost 2.
SPECIALGUY ou **SPECIQLGUY** - Fait apparaître Hung.
AVERAGEJOE ou **QVERQGEJOE** - Fait apparaître un Male Dweller 1.
AVERAGEJACK ou **QVERQGEJQCK** - Fait apparaître un Male Dweller 2.
AVERAGEJOHN ou **QVERQGEJOHN** - Fait apparaître un Male Dweller 3.
JANEPLAIN ou **JQNEPLQIN** - Fait apparaître une Female Dweller 1.
JILLPLAIN ou **JILLPLQIN** - Fait apparaître une Female Dweller 2.
FEMFATALE ou **FE?FQTQLE** - Fait apparaître une Subgirl 1.
NASTYONE ou **NQSTYONE** - Fait apparaître une Surbgirl 2.
VARMINT ou **VQR?INT** - Fait apparaître un rat.
BESTFRIEND - Fait apparaîtreun Scientist.
BRINGMEADRINK ou **BRING?EQDRINK** - Fait apparaître une serveuse.
BUSTAMOVE ou **BUSTQ?OVE** - Fait apparaîtreune Dancer 1.
CUTARUG ou **CUTQRUG** - Fait apparaître une Dancer 2.
MIXALOT ou **?IXQLOT** - Fait apparaître un DJ.
TOPHAT ou **TOPHQT** - Fait apparaître Pimp Daddy.
ONSTEROIDS - Fait apparaître Behemoth.
ADDEDFIREPOWER ou **QDDEDFIREPOZER** - Fait apparaître un Offensive Bot.
KEEPMECOMPANY ou **KEEP?ECO?PQNY** - Fait apparaître un Companion Bot.
LETMEIN ou **LET?EIN** - Fait apparaître un videur.

LA ROUE DU TEMPS

Cheat Code

Voici un code nouveau par rapport à tous ceux que nous avons publiés dans le précédent numéro.

Appuyez sur la touche **"%"** et la console de commande fera son apparition. Vous pourrez alors taper **"AMPHIBIOUS"**. Ensuite, vous pourrez respirer sous l'eau. Mais, attention, il faut enclencher ce code avant de descendre dans l'eau.

NHL '99

Cheat Codes

Pendant un match, tapez l'un des codes suivants...

AWAYGOAL ou **QZQYGOQL** - Marque un but pour les visiteurs.
HOMEGOAL ou **HO?EGOQL** - Marque un but pour l'équipe qui reçoit.
INJURY - Le prochain joueur touché sera blessé.
ZAMBO ou **WQ?BO** - Active ou désactive le véhicule.
VICTORY - Active le feu d'artifice.
FLASH ou **FLQSH** - Active ou désactive des flashes photographiques dans le public.
SPOTS - Active ou désactive l'éclairage particulier du public.
CHECK - Active ou désactive le fait que lorsqu'un joueur adverse touche un autre joueur, l'un des deux tombe.
GRAB ou **GRQB** - Active ou désactive le fait que lorsqu'un joueur adverse touche la crosse d'un autre joueur, l'un des deux tombe.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
MANTIS ou **?QNTIS**
NHLKIDS
PENALTY ou **PENQLTY**

triche flash

ROLLCAGE STAGE 2

Cheat Codes

Sur le menu principal du jeu, tapez simplement l'un des codes qui suivent. Vous ne verrez absolument rien s'inscrire à l'écran, mais si vous tapez un code correctement, vous devriez entendre un effet sonore. De plus, il est possible de vérifier tout de suite certains de ces codes en allant sur le menu **"Attributions de bonus"**. À cet endroit, vous avez la liste de la plupart des options que l'on peut activer dans **"Garage"**, **"Missions"**, **"Parties"**, **"Circuits"** et **"Spéciaux"**.

METROPOLIS - Donne accès à quasiment toutes les options du menu "Bonus" si vous le tapez plusieurs fois.
MYNAMEISMRSMITH - Donne l'accès aux missions de type 1 et 2. Ce code active aussi la plupart des autres options Bonus.
MYNAMEISNEO - Donne l'accès à toutes les missions. Ce code active aussi la plupart des autres options Bonus.
INVERSION - Active ou désactive le mode Miroir.
WRECKEDONSPEED - Active ou désactive le mode Méga-vitesse.
ITISIWHOAMMAD - Active ou désactive le fait que des effets très étranges se produisent pendant les courses.
SNAR - L'écran de chargement est remplacé par une image de l'équipe de développement du jeu.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :
WARPSPEEDMRSULU
GIVEMETHEGUYSBACK
BILLYTHEWHIZZ

Slave Zero

Capture d'écran

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"%"**. Un fichier image au format BMP sera alors sauvegardé dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Bien entendu, ce fichier image sera la capture de ce qui se trouvait à l'écran au moment où vous aurez appuyé sur la touche.

BATTLEZONE II : COMBAT COMMANDER

Cheat

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"CTRL"** et sur le petit **"2"** qui se trouve à gauche de **"1"** et au dessus de **"TAB"**. En appuyant en même temps sur ces deux touches, vous obtiendrez ainsi la console de commandes du jeu. Il n'y aura plus alors qu'à taper exactement les codes suivants. Si un code est entré correctement, il y aura un effet de flash sur l'écran.

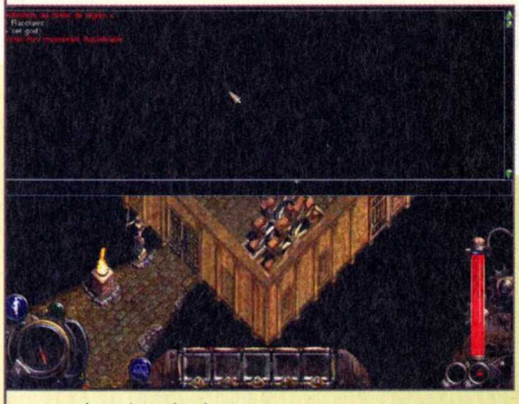
GAME.CHEAT BZBODY - Boucliers infinis.
GAME.CHEAT BZFREE - Pilotes et ressources infinies.
GAME.CHEAT BZRADAR - Affiche toutes les unités sur le radar.
GAME.CHEAT BZTNT - Munitions infinies.
GAME.CHEAT BZVIEW - Donne le Comsat Link directement.
AI.WINMISSION - Permet de remporter la victoire.

Pour éviter de retaper certains codes, sachez que vous pouvez appuyer sur la flèche du haut de votre clavier pour que la dernière commande apparaisse. Il n'y a plus alors qu'à la modifier.

NOX

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur **"F1"** pour faire apparaître la console de commande. Ensuite, tapez **"racoiaws"**. Appuyez sur **"ENTREE"** et vous aurez ainsi activé la possibilité d'utiliser les codes qui suivent. Vous vous apercevrez d'ailleurs que pour une fois, les codes anglais et français fonctionnent sur la même version du jeu (française).



régler dieu ou **set god** - Donne l'invulnérabilité ainsi que la mana infinie. De plus, vous obtenez tous les sorts et monstres dans le livre.
tricher santé ou **cheat health** - Redonne le maximum de points de vie.
tricher mana ou **cheat mana** - Redonne le maximum de points de mana.
tricher niveau x ou **cheat level x** - Met le niveau de votre personnage à "x". Vous devez donc mettre un nombre à la place de "x". Par exemple "tricher niveau 10" être un personnage du dixième niveau.
tricher sorts x ou **cheat spells x** - Met vos sorts au niveau "x". Vous devez donc mettre un nombre à la place de "x". Par exemple "tricher sorts 10" pour avoir les sorts au dixième niveau. En plus de cela, vous obtenez tous les sorts dans le livre.
tricher or ou **cheat gold x** - Donne "x" pièce d'or à votre personnage. Si vous voulez ajouter 1000 pièces d'or, tapez "tricher or 1000".
aide tricher ou **help cheat** - Donne une liste des codes.
tricher allerà x y ou **cheat goto x y** - Permet de se téléporter aux coordonnées "x" et "y". Il faut remplacer "x" et "y" par une valeur numérique. L'utilisation de ce code est hasardeuse puisque l'on n'a pas de répère concernant les coordonnées.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :
tricher compétences ou **cheat ability**
régler sage

SLAVE ZERO

Cheat Mode

```
szOptions.ini - Bloc-notes
Fichier  Edition  Recherche  ?
Level Zip Name=
Gallery Zip Name=C:\Slave Zero\Data\Gallery.zip
Texture Zip Name=C:\Slave Zero\Data\textures.zip
Audio Zip Name=C:\Slave Zero\Data\audio.zip
Music Zip Name=C:\Slave Zero\Data\music.zip
Ambient Zip Name=ambient.zip
Dat Zip Name=C:\Slave Zero\data\dat.zip
Net Server Address=<type IP address here>
Net Station Type=3
Net Game Name=
Net Player Name=mpowers
Game Difficulty=0
Mouse Capture=1
Show Options=0
Game Mode=0
Gallery Mode=1
Log Audio Loads=0
No Error Messages=1
No Renderer Error Messages=1
No Messages=1
Show Light Markers=0
Invert Mouse=0
Mouse Sensitivity=1.000000
Force Feedback Enabled=1
Show Crosshair=1
```

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Double-cliquez sur le fichier "**szOptions.ini**" et il sera alors automatiquement chargé dans le bloc-notes de Windows. Cherchez le texte "**Game Mode=**". Vous devriez alors trouver les deux lignes suivantes :

Game Mode=1
Gallery Mode=0

Modifiez-les pour obtenir :

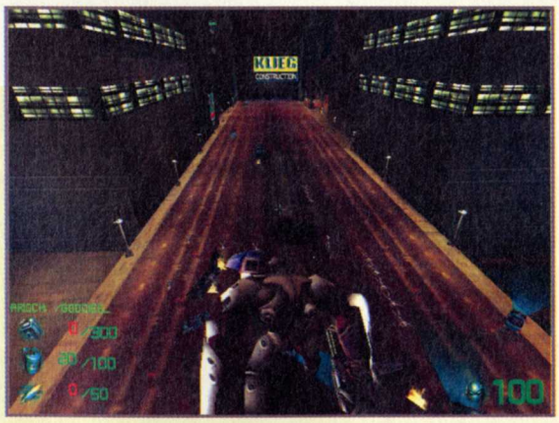
Game Mode=0
Gallery Mode=1

Sauvegardez les modifications et sortez du bloc-notes. Chargez le jeu et vous vous apercevrez que vous serez alors en munitions infinies. En fait, lorsque votre compteur de munitions sera à zéro, vous pourrez toujours continuer à tirer autant de fois que vous le voudrez. De plus, vous serez invincible. Et pour finir, si vous appuyez sur la touche "**R**", il vous sera possible de voler.

SLAVE ZERO

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**T**". Votre nom apparaîtra au-dessus des compteurs à gauche de l'écran. Il sera suivi d'un curseur. Il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes qui suivent :



/GOODIES - Affiche "Niveau supérieur" et augmente la puissance de vos armes.
/I WIN - Vous gagnez immédiatement la mission en cours et passez à la suivante.
/ONASS - Vous fait tomber en arrière.
/OUCH - Vous inflige dix points de dégâts.
/WILCOX - Vous vous mettez à trembler après un déplacement.
/3PRONG - Active ou désactive les effets d'ombres et d'éclairages.
/WEEZIE - Enemies Ignore You
/BIG ASS - Arrête le jeu et vous fait retourner sous Windows.

ROLLERCOASTER TYCOON

Cheat Codes

Cliquez sur l'un des visiteurs du parc. Ensuite, cliquez sur l'icône qui permet de lui donner un nom et utilisez l'un de ceux qui suivent pour obtenir l'effet indiqué :

Chris Sawyer - Ce visiteur n'arrête pas de prendre des photos.
Simon Foster - Ce visiteur s'arrête souvent pour peindre des tableaux des attractions.
Melanie Warn - Rend joyeux le personnage à chaque fois que vous lui donnez ce nom.
Katie Brayshaw - Ce visiteur s'arrête régulièrement pour agiter les bras en l'air.
John Wardley - Ce visiteur est constamment émerveillé par les attractions.
John Mace - Paie les prix en double pour les attractions.
Damon Hill - Pilote un karting deux fois plus vite que les autres visiteurs.
BigBucks - Ce visiteur n'a pas de limite d'argent.
Tony Day - Ce visiteur n'arrête pas de manger des hamburgers.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :
Bill Gates
Michael Schumacher
Tom Cruise

HEXPLORE

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"** et tapez l'un des codes suivants. Si le code est correctement rentré, vous entendrez un effet sonore. N'oubliez pas de respecter les majuscules et minuscules.

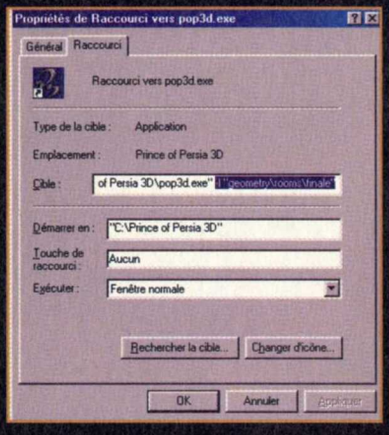
Mister White - Invincibilité.
Show - Affiche vos coordonnées.
Think Positive - Double les dégâts de l'arme.
Talking To Me - Élimine les ennemis lorsque vous vous approchez d'eux.
Glory Day - Révèle toute la carte.
Rat Race - Remet les points de vie au maximum.
Satisfaction - Augmente la puissance de l'arme.
What A Difference - Le personnage est plus rapide.
I'll Take You There x - Vous met au niveau "x". Mettez un numéro à la place de "x".
My Drug x - Redonne des munitions pour l'arme "x". Mettez un numéro à la place de "x".

triche

PRINCE OF PERSIA 3D

Choix du niveau

Il est possible d'aller directement à l'un des niveaux du jeu. Seul inconvénient, une fois que vous l'aurez fini, vous continuerez au deuxième niveau. En fait, cela permet simplement de remplacer le premier niveau du jeu par celui que vous voulez.



Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier "**Pop3d.exe**" et choisissez "**Créer un raccourci**" sur le menu contextuel qui apparaît. Cliquez avec le bouton droit sur "**Raccourci vers Pop3d.exe**" et choisissez "**Propriétés**". Vous n'aurez plus qu'à ajouter dans la zone de saisie "**Cible**", le paramètre "**-l NomDuNiveau**" juste après "**Pop3d.exe**". N'oubliez pas de laisser un espace après le guillemet qui suit "**Pop3d.exe**" et "**-l NomDuNiveau**". Ça se complique car en fait, "**NomDuNiveau**" doit être remplacé par l'un des chemins et noms qui suivent. De plus, il faut le placer entre guillemets. Par exemple, si vous voulez commencer à jouer dans le dernier niveau du jeu, il faudra écrire quelque chose comme ceci :

"**...Pop3d.exe" -l "geometry\rooms\finale**"

Voici la liste des noms de niveaux dans l'ordre du déroulement du jeu :

geometry\rooms\prisonfix
geometry\rooms\ivorytwr
geometry\rooms\cistern
geometry\rooms\palace2
geometry\rooms\palace3
geometry\rooms\palace4
geometry\rooms\roof1
geometry\rooms\cityanddocks
geometry\rooms\dirig1a
geometry\rooms\dirig1b
geometry\rooms\dirig2
geometry\rooms\dirigfinale
geometry\rooms\ruins
geometry\rooms\cliffs
geometry\rooms\solar1
geometry\rooms\moontemple
geometry\rooms\finale

Une fois que vous avez fait la modification, cliquez sur "**OK**" et double-cliquez sur "**Raccourci vers Pop3d.exe**" pour lancer le jeu. Sur le menu principal, choisissez "**Nouvelle partie**" et vous irez au niveau que vous aurez indiqué.

FREESPACE 2

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez l'un des codes suivants. En fait, vous verrez deux codes. Le premier est en QWERTY et le second en AZERTY. Normalement, vous devez taper le second car nos claviers ne sont pas organisés de la même façon que ceux des Américains ou des Anglais. Toutefois, nous avons laissé le code normal puisqu'il a une véritable signification.

ARRRRWALKTHEPLANK ou **QRRRRZQLKTHEPLQNK** - Fait apparaîtreun vaisseau Volition qui ne bouge pas mais assure votre protection.
WWW.FREESPACE2.COM ou **ZZZ:FREESPQCE2:CO?** - Affiche "Cheats Enabled" et active les touches dont vous trouverez la liste ci-dessous.

Sachez que si vous utilisez les Cheat Codes, vous ne pourrez pas passer à la mission suivante même si vous réussissez la mission.

Une fois que vous avez tapé le code "**WWW.FREESPACE2.COM**" et que le message "**Cheats Enabled**" s'est affiché, il vous est alors possible d'utiliser les combinaisons de touches suivantes tout en maintenant la touche avec le petit "**2**" qui se trouve à gauche du "**1**" et au-dessus de "**TAB**".

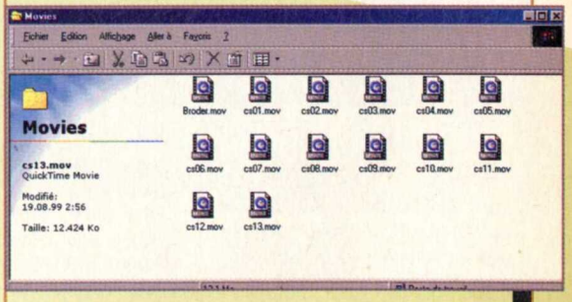
"**I**" - Invulnérabilité.
"**SHIFT**" et "**I**" - Active ou désactive l'invulnérabilité de la cible.
"**Z**" - Armements infinis.
"**SHIFT**" et "**Z**" - Armements infinis pour tous les vaisseaux.
"**O**" - Permet de changer l'armement primaire selon votre choix.
"**SHIFT**" et "**O**" - Permet de changer l'armement primaire selon votre choix mais dans le sens inverse.
"**9**" - Permet de changer l'armement secondaire selon votre choix.
"**SHIFT**" et "**9**" - Permet de changer l'armement secondaire selon votre choix mais dans le sens inverse.
"**R**" - Envoie un ordre de réarmement pour la cible.
"**C**" - Empêche la collision avec d'autres vaisseaux.
"**SHIFT**" et "**C**" - Impossible de lancer des contremesures.
"**K**" - Détruit la cible que vous avez dans votre ordinateur.
"**SHIFT**" et "**K**" - Détruit le système visée du vaisseau que vous avez pris pour cible.
"**ALT**" et "**K**" - Vous inflige environ 9 % de dégâts.

N'oubliez pas que pour que les touches ci-dessus fonctionnent, il faut appuyer en même temps sur la touche avec le petit "**2**" qui se trouve à gauche du "**1**" et au dessus de "**TAB**".

PRINCE OF PERSIA 3D

Voir toutes les vidéos

Les séquences cinématiques du jeu sont au format Quicktime. En gros, il suffit simplement de trouver le répertoire où elles sont placées sur votre disque dur et double-cliquer sur chacun des fichiers "**Mov**" qui se trouve à l'intérieur. Le répertoire en question, c'est "**Movies**". Vous n'aurez pas de problème pour le trouver, il suffit simplement d'ouvrir le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur puis de double-cliquez dessus. Il contient treize scènes cinématiques.



FREESPACE 2

Armements infinis

Si vous utilisez les Cheat Codes, vous ne pouvez passer à la mission suivante même si vous réussissez tout ce que l'on vous demande. C'est fort dommage. Néanmoins, voici un truc pour, entre guillemets, arnaquer le jeu. Utilisez le Cheat Code pour activer l'armement infini de votre vaisseau dans une mission . Une fois que vous l'avez activé, sortez de la mission, que vous l'ayez terminée ou non. Allez jouer dans le mode Campagne et vous vous apercevrez que vous serez toujours en armement infini !

PLANESCAPE : TORMENT

Voir toutes les séquences cinématiques

Les séquences cinématiques s'obtiennent au fur et à mesure que l'on avance dans le jeu. Toutefois, voici un truc qui permet d'y accéder directement.
Avec un éditeur de texte comme le Bloc-notes de Windows, ouvrez le fichier "**Torment.ini**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, cherchez "**[Movies]**" puis faites les modifications pour obtenir ce qui suit :

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
TIME=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
MAZE1=1
MAZE2=1
DEATH=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
CONFLAG=1
METEOR=1
DRAGON=1
ARRV_IGN=1
ARRV_VHA=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
T1DEATH=1
FINALE=1
RUNE=1
CANNON=1

Sauvegardez la modification et chargez le jeu normalement. Il n'y a plus qu'à démarrer une nouvelle partie ou charger une sauvegarde. Pendant le jeu, appuyez sur la touche "**Echap**" pour afficher le menu des options et cliquez sur "**Films**". Vous verrez alors que toutes les séquences cinématiques pourront être utilisées !

ULTIMA IX - ASCENSION

Équipements et téléporteurs cachés

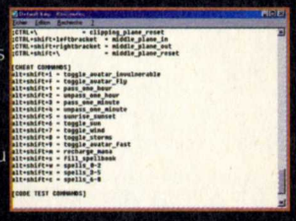
Nous avons déjà passé cette astuce dans le précédent numéro mais, à cause d'un manque de place, les Cheat Codes, eux, n'avaient pas été publiés. Gênant puisque cette astuce nous parle justement d'utiliser la possibilité de voler (un Code). C'est pourquoi nous vous repassons cette astuce ainsi que les Cheat Codes.

Après avoir rencontré la bohémienne, retournez à votre maison et ne passez donc pas le portail. Il y a une grille à côté du mannequin d'entraînement. Passez de l'autre côté. A priori, le plus simple est d'utiliser l'astuce qui permet de voler. Ensuite, près du plus gros des deux arbres, il y a un petit arbuste. Cliquez sur l'arbuste comme pour l'utiliser et tout le long de la portion de route, il y aura des sortes de ronds sur le sol. Les cinq qui se trouvent le plus près de la grille vous permettent d'obtenir des équipements particuliers en fonction de la classe. Les deux rangées qui s'éloignent de la grille sont des téléporteurs, ainsi que les quatre tout au fond. Certains vous permettent de voir une scène cinématique.
Faites attention car une fois que vous êtes téléporté, il n'y a pas moyen de revenir en arrière. Je vous conseille donc de faire une sauvegarde avant de vous téléporter. Ainsi, vous pourrez toujours revenir à l'endroit de départ pour choisir une autre destination.

ULTIMA IX - ASCENSION

Cheat Mode

Attention, ces astuces peuvent vous empêcher de suivre normalement le jeu après les avoir utilisées. Elles peuvent même dans certains cas planter le jeu. A priori, la commande d'invulnérabilité est fiable. Mais il est donc recommandé de faire une sauvegarde de votre partie avant de les utiliser !



Ouvrez avec un éditeur de texte, tel que le Bloc-notes de Windows, le fichier "**Default.kmp**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, cherchez "**[Cheat Commands]**". Il n'y a plus qu'à ajouter une ou plusieurs des lignes suivantes juste après :

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable - Invulnérabilité.
alt+shift+f = toggle_avatar_fly - Active ou désactive la possibilité de voler et de passer à travers les murs.
alt+shift+1 = pass_one_hour - Passe une heure.
alt+shift+2 = unpass_one_hour - Revient en arrière d'une heure.
alt+shift+3 = pass_one_minute - Passe une minute.
alt+shift+4 = unpass_one_minute - Revient en arrière d'une minute.
alt+shift+5 = sunrise_sunset - Change entre lever et coucher de soleil.
alt+shift+6 = toggle_sun - Active ou désactive le soleil.
alt+shift+7 = toggle_wind - Active ou désactive le vent.
alt+shift+8 = toggle_storms - Active ou désactive un orage.
alt+shift+9 = toggle_avatar_fast - Active ou désactive le fait de se déplacer plus vite.

Ensuite, il vous sera possible pendant le jeu d'utiliser les combinaisons de touches indiquées pour obtenir le résultat que vous voulez. Par exemple, si vous êtes seulement intéressé par l'invulnérabilité, mettez :

[Cheat Commands]
alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable

Ensuite, pendant le jeu, en utilisant les touches "**ALT**", "**SHIFT**" et "**I**" en même temps, vous activerez ou désactiverez l'invulnérabilité de votre personnage.

À partir de la version 1.07 et supérieure du jeu, vous pouvez aussi utiliser les commandes suivantes de la même façon :

alt+shift+m = recharge_mana
alt+shift+s = fill_spellbook
alt+shift+w = spells_0-2
alt+shift+x = spells_3
5alt+shift+c = spells_6.8

triche flash

PHARAON

Cheat Codes

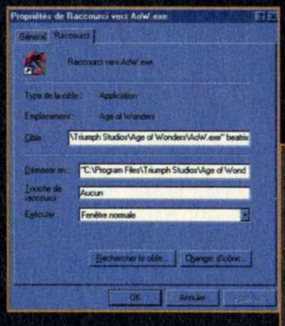
Pendant une partie, appuyez sur les touches **"CTRL"**, **"ALT"**, **"SHIFT"** et **"C"** en même temps. Cela aura pour effet de faire apparaître une petite boîte de dialogue où il vous sera possible de taper l'un des codes suivants :

Pharaohs Tomb - Donne la victoire pour le scénario en cours.
Fury of Seth - Déclenche la destruction de vos navires par Seth si vous avez au moins un édifice qui lui est dédié.
Help Homeless - Règle le problème des sans-abri.
Treasure Chest - Donne 1000 debens supplémentaires.
Meow - Bast organise un festival pour tous les dieux si votre ville contient au moins un édifice qui lui est dédié.
Cat Fight - Bast améliore certaines de vos meilleures résidences si votre ville contient au moins un édifice qui lui est dédié.
Mesektet - Ra fait baisser le niveau de votre royaume si votre ville contient au moins un édifice qui lui est dédié.
Sun Disk - Ra augmente le niveau de votre royaume si votre ville contient au moins un édifice qui lui est dédié.
mockattack1 - Oblige l'armée ennemie a attaquer votre ville de manière terrestre.
mockattack2 - Oblige l'armée ennemie a attaquer votre ville par voie maritime.
Bounty - La prochaine inondation sera bien meilleure si votre ville a au moins un édifice dédié à Osiris.
Mummys Curse - La prochaine inondation sera mauvaise si votre ville a au moins un édifice dédié à Osiris.
Pharaohs Glory - Augmente les exportations chaque année si votre ville a au moins un édifice dédié à Ra.
Bird of Prey - Diminue les exportations chaque année si votre ville a au moins un édifice dédié à Ra.
Supreme Craftsman - Permet de remplir beaucoups plus les dépôts si votre ville a au moins un édifice dédié à Ptah.
Noble Djed - Remplit les dépôts avec les différentes marchandises si votre ville a au moins un édifice dédié à Ptah.
Typhonian Relief - Protège vos soldats envoyés en guerre si votre ville a au moins un édifice dédié à Seth.
Seth Strikes - Détruit automatiquement votre meilleure armée ainsi que son fort si votre ville a au moins un édifice dédié à Seth.
Cat Nip - Remplit automatiquement les bazars et maisons en marchandises si votre ville a au moins un édifice dédié à Bast.
Kitty Litter - Déclenche une épidémie si votre ville a au moins un édifice dédié à Bast.
Hippo Stomp - Quelques hippopotames attaquent la ville.
Side Show - Ajoute plus d'hippopotames sur la carte s'il y en a au moins déjà un quelque part aux alentours.
Life From Death - La récolte est deux fois supérieure sur les terres irriguées après l'inondation si votre ville a au moins un édifice dédié à Osiris.
Underworld - Les fermes des terres irriguées seront détruites par l'inondation si votre ville a au moins un édifice dédié à Osiris.
Big Dave - Quelques industries sont détruites par Ptah si votre ville a au moins un édifice qui lui est dédié.
Grenow - L'un de vos entrepôts est détruit par Ptah si votre ville a au moins un édifice qui lui est dédié.
Spirit of Typhon - Les prochaines armées ennemies seront éliminées par Seth si votre ville a au moins un édifice qui lui est dédié.
Attention à respecter les majuscules et minuscules.

AGE OF WONDERS

Cheat Codes

La première chose à faire est d'activer la opossibilité d'entrer les Cheat Codes. Pour cela, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, cherchez le fichier **"Aow.exe"**. Cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Choisissez **"Créer un raccourci"** sur le menu contextuel qui apparaît. Vous devriez alors obtenir un fichier **"Raccourci vers Aow.exe"**. Cliquez sur ce fichier avec le bouton droit et choisissez **"Propriétés"**. Dans **"Cible :"**, allez au bout de la ligne de commande pour ajouter **"beatrix"** après le guillemet qui suit **"Aow.exe"**. N'oubliez pas de mettre un espace entre le guillemet et **"beatrix"**. Une fois que c'est fait, cliquez sur le bouton **"OK"**.



À chaque fois que vous voudrez lancer le jeu pour utiliser les Cheat Codes, il faudra double-cliquer sur **"Raccourci vers Aow.exe"**. Ensuite, pendant une partie, vous pourrez appuyer sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"** et **"C"** en même temps. Il faut utiliser les touches **"CTRL"** et **"SHIFT"** qui se trouvent sur la droite du clavier. Si cela fonctionne correctement, vous devriez entendre un effet sonore. Tapez alors l'un des codes qui suivent. Vous ne verrez rien apparaître à l'écran mais si le code est pris en compte, vous pourrez entendre le bruit d'une harpe et un message s'affichera en bas de l'écran.

GOLD - Donne 1000 pièces d'or.
MANA - Donne 1000 cristaux de Mana.
FOG - Active ou désactive le brouillard.
EXPLORE - Active ou désactive le fait de voir toute la carte.
SPELLS - Donne accès à tous les sorts.
RESEARCH - Donne accès à tous les sorts.
WIN - Vous donne la victoire.
LOSE - Vous fait perdre.
FREEMOVE - Active ou désactive le déplacement libre.
TOWNS - Donne le contrôle de toutes les villes indépendantes.

À chaque fois que vous voulez entrer un code, il faut auparavant appuyer sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"** et **"C"** en même temps. Juste après l'effet sonore, tapez le code. Parfois, ce ne sont pas les touches de droite du clavier mais de gauche qui sont prises en compte pour **"CTRL"** et **"SHIFT"**. Si dans un cas cela ne fonctionne pas, faites le contraire.

LEGO LOCO

Paysage Hivernal

Changez la date système de votre ordinateur pour la fixer sur le 25 décembre. Ensuite, lorsque vous chargerez le jeu, vous verrez que les paysages sont sous la neige. N'oubliez pas de remettre la bonne date quand vous aurez terminé.

Paysage désertique

Changez la date système de votre ordinateur pour la fixer sur le 4 juillet. Il s'agit de la date de la Fête d'indépendance américaine. Ensuite, lorsque vous chargerez le jeu, vous verrez que les paysages sont sur un terrain aride. N'oubliez pas de remettre la bonne date quand vous aurez terminé.

Grande Fontaine arc-en-ciel

Placez quatre fontaines les unes à côté des autres pour former un carré. Vous obtiendrez une grande fontaine en refermant la boîte. Un arc-en-ciel sera juste au-dessus pendant quelques secondes.

LES SIMS

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur les touches "**CTRL**", "**SHIFT**", "**ALT**" et "**C**" pour faire apparaître une zone de saisie dans le coin supérieur gauche de l'écran. À cet endroit, vous pourrez taper l'un des codes suivants :

KLAPAUCIUS - Donne 1000 dollars.
SET_HOUR x - Change l'heure en "x". Il faut remplacer "x" par une heure comprise entre "1" et "24".
INTERESTS - Change la personnalité et les centres d'intérêt de vos Sims.
AUTONOMY x - Change la façon de penser des Sims. Remplacez le "x" par une valeur comprise entre "1" et "100".
GROW_GRASS x - Vitesse à laquelle pousse l'herbe. Remplacez le "x" par une valeur comprise entre "1" et "150".
SIM_SPEED x - Vitesse du jeu. Remplacez le "x" par une valeur comprise entre "0" et "1000".
SWEEP ON - Affiche un graphique indiquant les performances.
SWEEP OFF - Retire l'affichage du graphique indiquant les performances.
HISTORY - Sauvegarde un fichier texte "FamilyHistory.txt" dans le répertoire du jeu contenant les informations de la famille utilisée à ce moment-à.
! - Répète le dernier code entré sans que vous ayez à le retaper entièrement.
; - Permet de faire une séparation entre deux codes pour en entrer plusieurs en une seule fois.

Pour les deux dernières commandes, voici un truc pour mieux comprendre. Utilisez une première fois le code "**KLAPAUCIUS**". Ensuite, retournez sur la zone de saisie et tapez "**!;!;!**". Le "**!**" va répeter automatiquement le dernier code entré. C'est à dire "**KLAPAUCIUS**". Mais comme vous avez mis trois fois "**!**" séparé par des "**;**", ce sera comme si vous aviez tapé trois fois "**KLAPAUCIUS**" et vous obtiendrez 3000 dollars. Il vous est bien entendu possible de mettre beaucoups plus de "**!**".

Vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

WATER_TOOL
MAP_EDIT ON
MAP_EDIT OFF
ROUTE_BALLOONS ON
ROUTE_BALLOONS OFF
DRAW_ALL_FRAMES ON
DRAW_ALL_FRAMES OFF
LOG_MASK
BUBBLE_TWEAK

SWAT 3 : CLOSE QUARTERS BATTLE

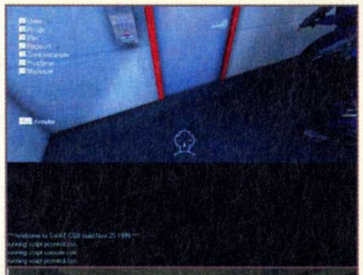
Cheat Codes

Avant d'utiliser les Cheat Codes, il faut pouvoir accéder à la console de commande du jeu. Seulement, sur la version française, il y a un gros problème. Pour le résoudre, utilisez un éditeur de texte tel que le Bloc-notes de Windows et ouvrez le fichier "**Pcontrol.con**" qui se trouve dans le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque (par défaut "**C:\Sierra\Swat3**"). Faites défiler le texte pour aller directement à la toute dernière ligne du fichier. Et remplacez

mapkey +# "showconsole";
par
mapkey +Z "showconsole";

Sauvegardez la modification, puis lancez le jeu. Pendant une partie, appuyez sur les touche "**SHIFT**" et "**Z**" en même temps pour faire apparaître une console où il vous sera possible de saisir l'un des codes suivants :

IAMLEET - Permet de réussir automatiquement les missions tant que le code est activé.
JOHNWOO - Lorsque vous êtes proche d'un ennemi, mort ou vivant, le jeu est ralenti.
SWATLORD - Toute l'équipe est invincible.
BIGGERPOCKETS - Munitions infinies.
CASUAL - Les membres de l'equipes sont torse nu et en short en dehors des équipements de protection (casque, gilet pare-balles...).



DOUBLESHOT - Les armes sont plus puissantes.
NC17 - Les blessures sont beaucoup plus saignantes.
NOSHADES - Les missions nocturnes se déroulent de jour.
HOTSTUFF - Les ennemis sont plus durs à tuer.
JUSTIN - Les ennemis se rendent moins facilement.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :

RABIES
WHOSYOURBOSS

Pour sortir de la console de commande, appuyez sur la touche "**Echap**".

SUPREME SNOWBOARDING

Cheat Codes

Sur le menu principal, tapez l'un des codes qui suivent. Vous ne verrez rien à l'écran au moment où vous taperez un code. Toutefois, si un code est activé, vous entendrez une sorte de beuglement (chèvre ? mouton ? vache ?).

OPE ou **HIIHTOOPE** - Active Guide (nouveau Snowboarder).
AJA ou **IMHOTEPMAAILMOJENTUHOAJA** - Permet ensuite d'appuyer sur "E" pendant une partie. Ce qui donne un menu d'édition du parcours (ajout d'objet, modification du paysage...).
LEE ou **SIIPIVEIKKOLIITELEE** - Active le niveau de difficulté "Difficile".
ORI ou **EXTERMINATTORI** - Ensuite, pendant le jeu, utilisez les touches suivantes :

"**7**" - Affichage normal.
"**8**" - Affiche en fil de fer.
"**9**" - Affichage en point.
"**0**" - Active ou désactive l'affichage des panneaux.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :

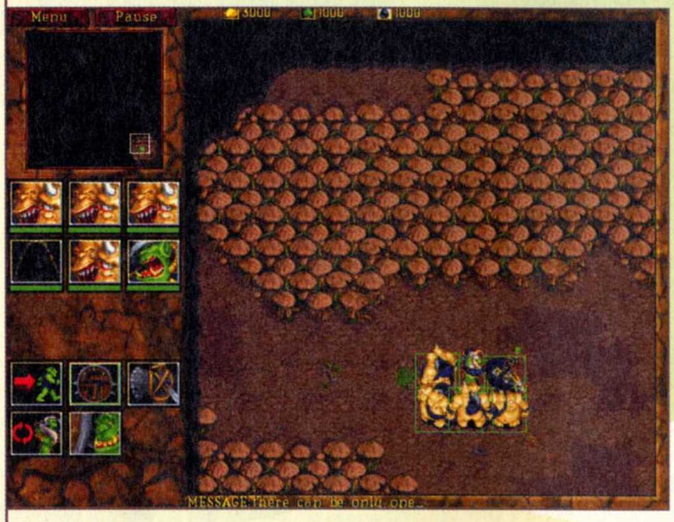
BBI ou **SEIVAAVIDEOGRABBI**

WARCRAFT II : BATTLE.NET EDITION

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"ENTREE"**. Ensuite, tapez l'un des codes suivants puis validez en appuyant de nouveau sur **"ENTREE"**.

THERE CAN BE ONLY ONE - Vous montre la fin du jeu.
GLITTERING PRIZES - Donne 10000 or, 5000 bois et 5000 huile.
VALDEZ - Donne 5000 pétrole.
SPYCOB - Donne 5000 huile.
ON SCREEN - Dévoile toute la carte même en mode Multijoueur.



SHOWPATH - Dévoile l'intégralité de la carte
UNITE THE CLANS - Vous donne la victoire pour le niveau en cours.
YOU PITIFUL WORM - Vous donne la défaite pour le niveau en cours.
EVERY LITTLE THING SHE DOES - Donne toutes les mises à niveau magiques.
DECK ME OUT - Donne toutes les mises à niveau.
NEVER A WINNER - Personne ne peut gagner.
TITLE - Augmente la vitesse de vos unités.
UCLA - Affiche le message 'GO BRUINS'.
DAY - Affiche le message 'FEIF'.
IT IS A GOOD DAY TO DIE - Invulnérabilité
HATCHET - Les bûcherons bûchent en deux coups.
MAKE IT SO - Construction automatique.
NOGLUES - Désactive les pièges magiques.
DISCO - Change la musique.
FASTDEMO - Vous montre la démo du début en accélérant les combats.
NOPALETTE - Active ou désactive les animations de couleur (eaux...).

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent :

ALLOWSYNC
NETPROF
SHOWMEMORY
SHOWINFO

De la même façon, tapez le code **"TIGERLILY"**, ce qui permet d'activer tous les codes suivants. Ainsi, vous pourrez accéder à tous les niveaux du jeu.

Campagne Orc :
ORC1 - Zul'Dare.
ORC2 - Raid At Hillsbrad.
ORC3 - Southshore.
ORC4 - Assault On Hillsbrad.
ORC5 - Tol Barad.
ORC6 - The Badlands.
ORC7 - The Fall Of Stromgarde.
ORC8 - The Runestone At Caer Darrow
ORC9 - The Razing Of Tyr's Hand.
ORC10 - The Destruction Of Stratholme.
ORC11 - The Dead Rise As Quel'Thalas Falls.
ORC12 - The Tomb Of Sargeras.
ORC13 - The Siege Of Dalaran.
ORC14 - The Fall Of Lordaeron.
XORC1 - Slayer Of The Shadowmoon.
XORC2 - The Skull Of Gul'Dan.
XORC3 - Thunderlord And Bonechewer.
XORC4 - The Rift Awakened.
XORC5 - Dragons Of Blackrock Spire.
XORC6 - New Stormwind.
XORC7 - The Seas Of Azeroth.
XORC8 - Assault On Kul Tiras.
XORC9 - The Tomb Of Sargeras.
XORC10 - Alterac.
XORC11 - The Eye Of Dalaran.
XORC12 - The Dark Portal.

Campagne Humaine :
HUMAN1 - Hillsbrad.
HUMAN2 - Ambush At Tarren Mill.
HUMAN3 - Southshore.
HUMAN4 - Attack On Zul'Dare.
HUMAN5 - Tol Barad.
HUMAN6 - Dun Algaz.
HUMAN7 - Grim Batol.
HUMAN8 - Tyr's Hand.
HUMAN9 - The Battle At Darrowmere.
HUMAN10 - The Prisoners.
HUMAN11 - Betrayal And The Destruction Of Alterac.
HUMAN12 - The Battle Of Crestfall.
HUMAN13 - Assault On Blackrock Spire.
HUMAN14 - The Great Portal.
XHUMAN1 - Alleria's Journey.
XHUMAN2 - The Battle For Nethergarde.
XHUMAN3 - Once More Unto The Breach.
XHUMAN4 - Beyond The Dark Portal.
XHUMAN5 - Upon The Shadowed Seas.
XHUMAN6 - The Fall Of Auchindoun.
XHUMAN7 - Deathwing.
XHUMAN8 - Coast Of Bones.
XHUMAN9 - The Heart Of Evil.
XHUMAN10 - Siege Of Vanguard.
XHUMAN11 - Dance Of The Laughing Skull.
XHUMAN12 - The Bitter Taste Of Victory.

DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS (Premier Collection)

Choix du niveau

Vous pouvez choisir le niveau auquel vous allez commencer une partie. Pour cela, ouvrez avec le Bloc-Notes de Windows le fichier **"Dark.cfg"** qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Il s'agit d'un fichier qui contient des paramètres en simple texte. Allez tout à la fin du fichier pour y ajouter une ligne **"starting_mission x"**. Le **"x"** devra être remplacé par le numéro du niveau auquel vous voulez commencer. Par exemple, si vous mettez **"starting_mission 7"**, vous commencerez au niveau **"La cité perdue"**. Voici la liste des niveaux :

"1" - Manoir de Lord Bafford.
"2" - Évasion de la prison de Cragscleft.
"3" - Descente dans les catacombes.
"4" - Assassins.
"5" - L'épée.
"6" - La cathédrale hantée.
"7" - La cité perdue.
"8" - Clandestin.
"9" - Retour à la cathédrale.
"10" - Sauve-qui-peut !
"11" - Drôles d'acolytes.
"12" - Dans le gouffre du chaos.

Ensuite, chargez le jeu après avoir sauvegardé les modifications dans le fichier **"Dark.cfg"**. Pour commencer au niveau que vous avez choisi, commencez une nouvelle partie en cliquant sur l'option **"NOUVELLE PARTIE"**.

DARK PROJECT : LA GUILDE DES VOLEURS (Premier Collection)

Argent de départ

Vous pouvez choisir l'argent que vous aurez en commençant une nouvelle partie. Pour cela, ouvrez avec le bloc-notes de Windows le fichier **"Dark.cfg"** qui se trouve à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Il s'agit d'un fichier qui contient des paramètres en simple texte. Allez tout à la fin du fichier pour y ajouter une ligne **"cash_bonus x"**. Le **"x"** devra être remplacé par l'argent que vous voulez avoir. Par exemple, si vous mettez **"cash_bonus 1500"**, vous commencerez avec 1500 comme argent en plus de l'argent que vous devriez avoir normalement en débutant une nouvelle partie.

KLINGON HONOR GUARD

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche **"TAB"**. Elle se trouve à gauche de **"A"**. En appuyant sur cette touche, vous ferez apparaître un curseur blanc en bas de l'écran, où il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants :

GOD - Invulnérabilité.
ALLAMMO - Donne le maximum de munitions pour chacune des armes.
FLY - Permet de voler.
GHOST - Permet de passer à travers les murs.
WALK - Permet de repasser en mode Normal si vous êtes en train de voler ou de passer à travers les murs.
SUICIDE - Vous êtes tué instantanément.
KILLPAWNS - Élimine tous les ennemis du niveau en cours.
PLAYERSONLY - Bloque le temps ce qui empêche les mouvements des ennemis ou de tout autre objet.
BEHINDVIEW 0 - Vue normale.
BEHINDVIEW 1 - Vue à la troisième personne.
SHOT - Fait une capture de l'écran et la sauvegarde dans le répertoire "System" à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu. Cela vous donne alors une image au format BMP.
FLUSH - Restaure l'écran en cas de bug graphique.
INVISIBLE 0 - Vous êtes visible.
INVISIBLE 1 - Vous êtes invisible.
STAT FPS - Active ou désactive l'affichage du nombre d'images par seconde.
SUMMON KLINGONS.DAKTAGH - Fait apparaître un D'Ktash devant vous.
SUMMON KLINGONS.DISRUPTORPISTOL - Fait apparaître un Disruptor Pistol devant vous.
SUMMON KLINGONS.DISRUPTORRIFLE - Fait apparaître un Disruptor Rifle devant vous.
SUMMON KLINGONS.ASSAULTDISRUPTOR - Fait apparaître un Assault Disruptor devant vous.
SUMMON KLINGONS.SPINCLAW - Fait apparaître un Ding Pach devant vous.
SUMMON KLINGONS.GRENADELAUNCHER - Fait apparaître un Grenade Launcher devant vous.
SUMMON KLINGONS.ROCKETLAUNCHER - Fait apparaître un Trilithium Rocket Launcher devant vous.
SUMMON KLINGONS.SITHHAR - Fait apparaître un Sith Har Blaster devant vous.
SUMMON KLINGONS.PARTICLECANNON - Fait apparaître un Particle Dispersal Cannon devant vous.
SUMMON KLINGONS.BATLETH - Fait apparaître un Bat'Leth devant vous.
SUMMON KLINGONS.COMBATARMOR - Fait apparaître une armure de combat avancée devant vous.
SUMMON KLINGONS.COMBATGOGGLES - Fait apparaître une paire de lunettes de combat devant vous.
SUMMON KLINGONS.COMMUNICATOR - Fait apparaître un communicateur devant vous.
SUMMON KLINGONS.GAGH - Fait apparaître un bol de Gagh devant vous.
SUMMON KLINGONS.TRICORDER - Fait apparaître un Tricordeur devant vous.
SUMMON KLINGONS.VACSUIT - Fait apparaître une combinaison spatiale devant vous.
SUMMON KLINGONS.CIPHERKEY - Fait apparaître un module de décodage numérique devant vous.
SUMMON KLINGONS.GENETICKEY - Fait apparaître une clé génétique devant vous.
SUMMON KLINGONS.PALMKEY - Fait apparaître un lecteur d'empreintes digitales devant vous.
SUMMON KLINGONS.PASSCARDKEY - Fait apparaître une carte d'accès devant vous.
SUMMON KLINGONS.RETINALKEY - Fait apparaître un projecteur rétinien holographique devant vous.
OPEN ENTRY - Niveau "Holodeck".
OPEN KLINGON - Demo du jeu.
OPEN M02 - Niveau "The Battle Of Tong'Ve".
OPEN M03 - Niveau "The Assassins".
OPEN M04A - Niveau "Rure Penthe 1".
OPEN M04B - Niveau "Rure Penthe 2".
OPEN M05 - Niveau "The Prison".
OPEN M06A - Niveau "The Warden 1".
OPEN M06B - Niveau "The Warden 2".
OPEN M07A - Niveau "Qualor II 1".
OPEN M07B - Niveau "Qualor II 2".
OPEN M08 - Niveau "The Space Station".
OPEN M09A - Niveau "Thress 1".
OPEN M09B - Niveau "Thress 2".
OPEN M10 - Niveau "The Kor-Van".
OPEN M11 - Niveau "Rendez Vous".
OPEN M12 - Niveau "The Fek'lhr".
OPEN M13 - Niveau "Krax".
OPEN M14 - Niveau "Praxis".
OPEN M15 - Niveau "The Crew Complex".
OPEN M16 - Niveau "The Reactor".
OPEN M17 - Niveau "The Warehouse".
OPEN M18A - Niveau "The Sisters 1".
OPEN M18B - Niveau "The Sisters 2".
OPEN M18C - Niveau "The Truth".
OPEN M19 - Niveau "Vengeance".
OPEN M20A - Niveau "The Gauntlet 1".
OPEN M20B - Niveau "The Gauntlet 2".
OPEN M20C - Niveau "Blood Oath".
OPEN DR01 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR02 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR03 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR04 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR05 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR06 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR07 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR08 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR09 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR10 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR11 - Niveau Multijoueur.
OPEN DR12 - Niveau Multijoueur.

Aussi étrange que cela puisse paraître, les noms des niveaux restent en anglais et ce même dans la version française du jeu...

NEED FOR SPEED III

Cheat Codes

Sur l'un des menus du jeu, tapez l'un des codes suivants avant de commencer une course. Si le code est pris en compte, vous devriez entendre un petit effet sonore juste après l'avoir tapé au clavier...

EMPIRE - Permet d'accéder à la course Empire City.
ELNINO - Permet d'accéder à la voiture El Nino.
MERC - Permet d'accéder à la voiture Mercedes CLK GTR.
JAG - Permet d'accéder à la voiture Jaguar XJR-15.
ALLCARS - Permet d'accéder à toutes les voitures même celles de poursuites.
NFSCARS - Permet d'accéder à toutes les voitures
POLICECARS - Permet d'accéder à toutes les voitures, y compris celles de poursuites.
GOFAST - Votre voiture va beaucoup plus vite en mode un seul joueur.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants...
RUSHHOUR
MADLAND

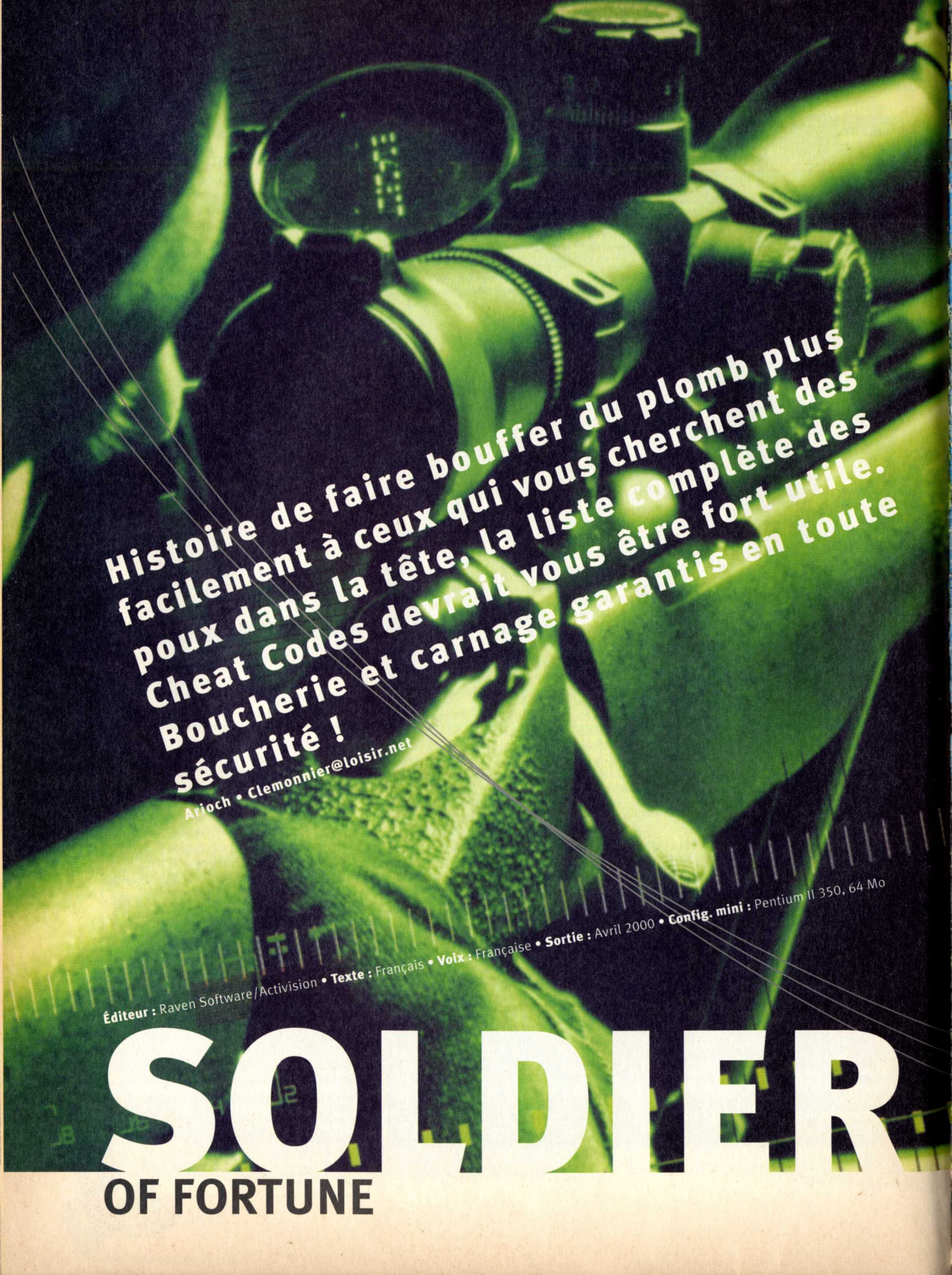
Pour finir, il faut préciser que ces codes n'ont pas d'effets sur les modes **"Challenge"** et **"Trophée GT"**.

NEED FOR SPEED III

Cheat Codes (Autres voitures)

Il est possible de conduire d'autres véhicules que ceux proposés par le jeu. Ainsi, vous pourrez conduire un bus scolaire ou un camion. Mais précisons que cela ne fonctionne que en mode **"Simple course"**.
Juste avant de cliquer sur le bouton qui permet de commencer une course, appuyez sur la touche **"SHIFT"**. En gardant cette touche enfoncée, tapez l'un des codes suivants pour piloter un nouveau véhicule. Mais attention, n'utilisez pas le pavé numérique pour les numéros...

GO00 - Miata (peinture métallique).
GO01 - Miata (peinture blanche).
GO02 - Toyota Landcruiser.
GO03 - Camion militaire.
GO04 - BMW Serie 5.
GO05 - 71 Plymouth Cuda.
GO06 - Ford Pickup.
GO07 - Jeep Cherokee.
GO08 - Van Ford.
GO09 - 64/65 Mustang.
GO10 - Chevy Pickup.
GO11 - Range Rover.
GO12 - Bus scolaire.
GO13 - Taxi.
GO14 - Camionnette Chevrolet.
GO15 - Break Volvo.
GO16 - Sedan.
GO17 - Voiture de police Crown Victoria.
GO18 - Voiture de police Mitsubishi Eclipse.
GO19 - Voiture de police Grand Am.
GO20 - Voiture de police Range Rover.
GO21 - Camion militaire.



Histoire de faire bouffer du plomb plus facilement à ceux qui vous cherchent des poux dans la tête, la liste complète des Cheat Codes devrait vous être fort utile. Boucherie et carnage garantis en toute sécurité !

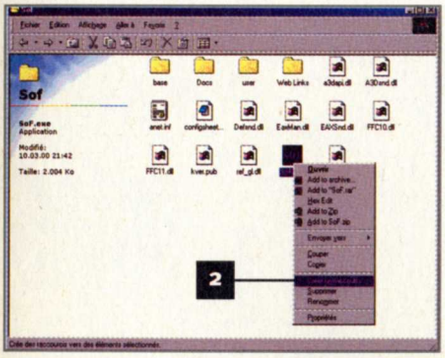
Arioch • Clemonnier@loisir.net

Éditeur : Raven Software/Activision • **Texte :** Français • **Voix :** Française • **Sortie :** Avril 2000 • **Config. mini :** Pentium II 350, 64 Mo

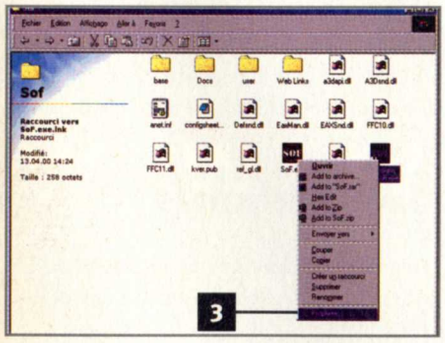
SOLDIER OF FORTUNE

Activation Des Cheat Codes

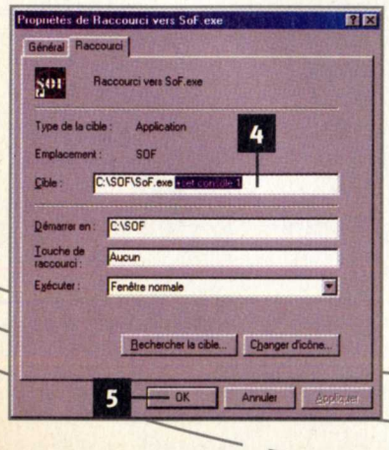
Par défaut, il n'est pas possible d'utiliser les Cheat Codes du jeu. Il faut donc les activer au préalable. Pour cela, il faut lancer le jeu avec un paramètre de commande particulier. Voici la méthode pas à pas qui vous permettra de les activer...



(1) Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur.
(2) Cliquez avec le bouton droit sur le fichier **"SoF.exe"** et choisissez **"Créer un raccourci"** dans le menu contextuel qui apparaît.



(3) Cliquez avec le bouton droit sur **"Raccourci vers SoF.exe"** et choisissez **"Propriétés"**.



(4) Ajoutez **"+set console 1"** après **"SoF.exe"** dans la zone de saisie **"Cible"**. Attention de bien laisser un espace entre **"+set console 1"** et **"SoF.exe"**.

(5) Ensuite, cliquez sur **"OK"**.
À présent, à chaque fois que vous voudrez lancer le jeu en ayant la possibilité d'utiliser les Cheat Codes, il vous faudra double-cliquer sur **"Raccourci vers SoF.exe"**.

Les Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"** pour faire apparaître la console de commandes. Il vous sera alors possible d'utiliser les codes qui suivent. Tapez-les simplement. S'il est possible d'en taper certains en majuscules, d'autres ne fonctionnent que s'ils sont écrits en minuscules.

HERETIC - Invincibilité.
PHANTOM - Permet de traverser les murs.
NINJA - Vous êtes invisible pour vos ennemis.
GIVESNIPERTUTORIAL - Donne le fusil sniper mais vous retire toutes les autres armes et équipements.
GIVEMORETUTORIAL - Donne un pistolet mais vous retire toutes les autres armes et équipements.
ELBOW - Donne la moitié des armes ainsi que 100 de chacun des équipements.
BIGELBOW - Donne l'autre moitié des armes et 100 de chacun des équipements.
DEFAULTWEAPONS - Vous redonne les armes et équipements par défaut.
MATRIX x - Modifie la vitesse du jeu. Vous devez remplacer le "x" par une valeur comprise entre "1" et "10". "10" sera le plus rapide et "1" le plus lent.
KILLALLMONSTERS - Élimine toutes les personnes du niveau (cela inclut les personnages amis!).
KILL - Vous fait perdre immédiatement la partie en cours.
USERAMMO - Affiche le nombre total de munitions que vous transportez.
USERITEMS - Donne la liste de l'équipement que vous transportez.
USERWEAPONS - Donne la liste des armes que vous transportez.

ELBOW et BIGELBOW?

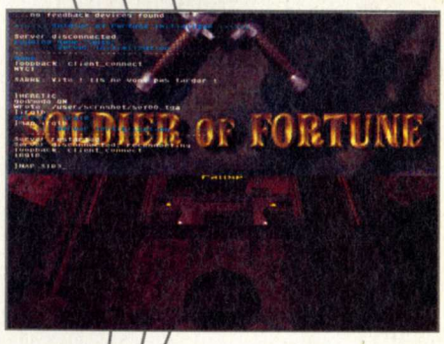
Lorsque vous activez le code **"BIGELBOW"**, vous perdez les armes activées par **"ELBOW"**. Cela marche aussi dans le sens inverse. Les premières fois, c'est perturbant de voir disparaître certaines armes au profit d'autres. Cela s'explique par le fait qu'il est impossible de porter plus d'un certain nombre d'armes dans le jeu.

Pas de console de commandes ?

Si la console de commandes n'apparaît pas lorsque vous appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**, il y a fort à parier que vous n'avez pas activé les Cheat Codes. Pour cela, il faut lancer le jeu avec un paramètre de commandes à chaque fois que vous voulez jouer. Si vous avez déjà créé un raccourci avec le paramètre de commandes, peut-être avez-vous simplement lancé le jeu normalement en ne double-cliquant pas sur le bon fichier.

Les codes de niveaux

Grâce à ces codes, on peut aller directement d'un niveau à l'autre. Mais sachez que vous débarquerez dans chacun des niveaux en étant nu comme un ver. Il faudra donc vous équiper avec d'autres codes si vous voulez survivre.



MAP TUT1 - Didacticiel.
MAP TSR1 - New York, New York (22/09) : Partie 1.
MAP TSR2 - New York, New York (22/09) : Partie 2.
MAP KOS1 - Gracanica (Kosovo) : Partie 1.
MAP KOS2 - Gracanica (Kosovo) : Partie 2.
MAP KOS3 - Gracanica (Kosovo) : Partie 3.
MAP SIB1 - Vendinenya (Siberie) : Partie 1.
MAP SIB2 - Vendinenya (Siberie) : Partie 2.
MAP SIB3 - Vendinenya (Siberie) : Partie 3.
MAP IRQ1A - Banlieue de Bagdad (Irak) : Partie 1.

MAP IRQ2A - Banlieue de Bagdad (Irak) : Partie 2.
MAP IRQ3A - Banlieue de Bagdad (Irak) : Partie 3.
MAP IRQ1B - Basra (Irak) : Partie 1.
MAP IRQ2B - Basra (Irak) : Partie 2.
MAP IRQ3B - Basra (Irak) : Partie 3.
MAP GER1 - Hanovre (Allemagne) : Partie 1.
MAP GER2 - Hanovre (Allemagne) : Partie 2.
MAP GER3 - Hanovre (Allemagne) : Partie 3.
MAP GER4 - Hanovre (Allemagne) : Partie 4.
MAP NYC1 - New York, New York (10/11) : Partie 1.
MAP NYC2 - New York, New York (10/11) : Partie 2.
MAP NYC3 - New York, New York (10/11) : Partie 3.
MAP SUD1 - Kordofan (Soudan) : Partie 1.
MAP SUD2 - Kordofan (Soudan) : Partie 2.
MAP SUD3 - Kordofan (Soudan) : Partie 3.
MAP JPN1 - Tokyo (Japon) : Partie 1.
MAP JPN2 - Tokyo (Japon) : Partie 2.
MAP JPN3 - Tokyo (Japon) : Partie 3.
MAP ARM1 - L'armurerie.
MAP ARM2 - L'armurerie.
MAP ARM3 - L'armurerie.

Les équipements

Tous les codes qui suivent vous permettent de faire apparaître un objet devant vous. Il peut s'agir d'une arme, de munitions ou de tout autre équipement. Mais vous devez savoir qu'il n'est pas possible de porter plus d'un certain nombre d'armes en même temps.

Les Armes.

GIMME ITEM_WEAPON_ASSAULT_RIFLE - SMG 5.56.
GIMME ITEM_WEAPON_AUTOSHOTGUN - Lance-shrapnel à répétition.
GIMME ITEM_WEAPON_FLAMETHROWER - Lance-flammes L32.
GIMME ITEM_WEAPON_MACHINEGUN - Mitrailleuse lourde.
GIMME ITEM_WEAPON_MACHINEPISTOL - SMG 9mm avec silencieux.
GIMME ITEM_WEAPON_MICROWAVEPULSE - Fusil à micro-ondes.
GIMME ITEM_WEAPON_PISTOL1 - Pistolet 9mm.
GIMME ITEM_WEAPON_PISTOL2 - Pistolet 44.
GIMME ITEM_WEAPON_ROCKETLAUNCHER - Lance-roquettes M1943.
GIMME ITEM_WEAPON_SHOTGUN - Fusil calibre 12.
GIMME ITEM_WEAPON_SNIPER_RIFLE - Fusil sniper 5.56.

Les munitions

GIMME ITEM_AMMO_KNIFE - Un couteau.
GIMME ITEM_AMMO_SP_AUTO - Petites boîtes de munitions 5.56.
GIMME ITEM_AMMO_SP_BATTERY - Petite batterie.
GIMME ITEM_AMMO_SP_GAS - Petite recharge d'essence pour lance-flammes.
GIMME ITEM_AMMO_SP_PISTOL2 - Petites boîtes de munitions 44.
GIMME ITEM_AMMO_SP_ROCKET - Petites boîtes de roquettes NN22.
GIMME ITEM_AMMO_SP_SHOTGUN - Petites boîtes d'obus de calibre 12.
GIMME ITEM_AMMO_SP_SLUG - Petites boites de balles.
GIMME ITEM_AMMO_SP_PISTOL - Petites boîtes de munitions 9mm.
GIMME ITEM_AMMO_AUTO - Grandes boîtes de munitions 5.56.
GIMME ITEM_AMMO_BATTERY - Grande batterie.
GIMME ITEM_AMMO_GAS - Grande recharge d'essence pour lance-flammes.
GIMME ITEM_AMMO_PISTOL2 - Grandes boîtes de munitions 44.
GIMME ITEM_AMMO_ROCKET - Grandes boîtes de roquettes NN22.
GIMME ITEM_AMMO_SHOTGUN - Grandes boîtes d'obus de calibre 12.
GIMME ITEM_AMMO_SLUG - Grandes boîtes de balles.
GIMME ITEM_AMMO_PISTOL - Grandes boîtes de munitions 9 mm.

Équipements divers

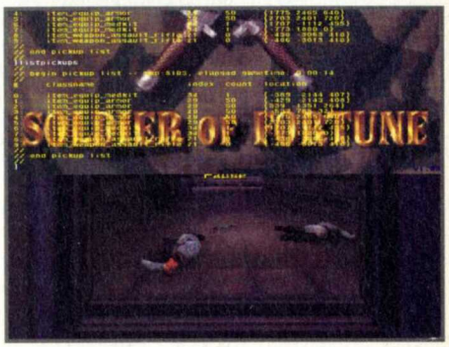
GIMME ITEM_EQUIP_ARMOR - Un gilet pare-balles.
GIMME ITEM_EQUIP_C4 - Une charge de C4.
GIMME ITEM_EQUIP_CLAYMORE - Mine Claymore.
GIMME ITEM_EQUIP_FLASHPACK - Un Flash Pack.
GIMME ITEM_EQUIP_GRENADE - Une grenade.
GIMME ITEM_EQUIP_MEDKIT - Un kit médical.
GIMME ITEM_EQUIP_LIGHT_GOGGLES - Lunettes amplificatrices.
GIMME ITEM_HEALTH_LARGE - Grand bonus santé.
GIMME ITEM_HEALTH_SMALL - Petit bonus santé.
GIMME ITEM_CTF_FLAG - Drapeau (fonctionne seulement en Multijoueur).

Marchent pas les codes !

Certains codes fonctionnent indifféremment en majuscules ou en minuscules. Par contre, d'autres ne fonctionnent que s'ils sont tapés en minuscules. C'est le cas par exemple des objets. Ainsi, le jeu reconnaît **"gimme item_ammo_sp_shotgun"** mais pas **"GIMME ITEM_AMMO_SP_SHOTGUN"**.

Codes développeurs

Certains codes de la console de commandes ne peuvent être activés qu'à une seule condition. Il faut pour cela vous définir en tant que développeur du jeu. Pour cela, il faut taper le code **"developer 1"** en minuscules. Une fois que c'est fait, vous pourrez utiliser les codes qui suivent :



LISTPICKUPS - Donne la liste des objets que l'on peut récupérer dans un niveau, ainsi que leurs coordonnées.
ENTLIST - Donne la liste de tous les objets avec lesquels il pouvait y avoir une interaction (ennemis, objets, portes...).
DESTROYENTS - Détruit tous les objets avec lesquels il pouvait y avoir une interaction en dehors de ceux qui sont vitaux (à taper deux fois de suite).

Encore des codes !

En plus de tous les codes que vous nous avons déjà donnés, en voici une poignée supplémentaire :

USERMISC	**REFRESH**
INTERMISSION	**SET HEALTH**
HEALTH	**SET ARMOR**
ARMOR	**UPDATEINVFINAL**
WAVE	**PUTAWAY**
PLAYLEVEL	**HELP**
SCORE	**LOADPOINT**
WEAPONBESTSAFE	**WEAPONBESTUNSAFE**
WEAPONSELECT	**MAXFPSFROMRATE**
PREDICTING	**FOV**
SHOWNAMES	**SC_FRAMERATE**

Avec tous ces codes, si vous n'arrivez pas à terminer **SOLDIER OF FORTUNE**, il vous restera toujours l'option d'acheter le prochain numéro de **PC Soluces**, dans lequel vous trouverez la solution. En effet, un manque de place ne nous a pas permis de la faire paraître ce coup-ci.

Le loisir au bout des doigts!

www.loisir.net

Le portail qui se lit, se regarde et s'écoute

Cinéma :
- Les dernières news • Les critiques de films • Les portraits d'acteurs • Les interviews • Les tournages • Les bouquins • Les meilleurs sites • L'agenda des festivals • Le box office • Les reportages et Making of • Les bandes originales de film • Les évènements télé • Les bandes-annonces en vidéo • Les reportages et Making of en vidéo • Les critiques DVD et K7 • Des centaines de photos libres de droit • Des centaines de filmographies et biographies d'acteurs et de réalisateurs • Commander des K7, des DVD et des livres • Télécharger des économiseurs d'écrans • Les horaires des salles • Réserver vos billets • Découvrir le magazine Ciné Live...

Jeux vidéo console :
- Les news PlayStation, Dreamcast et Nintendo • Des tonnes de solutions complètes • Des tonnes d'astuces • Les previews • Les tests • Les hit-parade • Les meilleurs sites web • Le matériel • Commander n'importe quel jeu • Les reportages • Les news du Japon et des U.S.A. • L'actualité de l'import • Découvrir le magazine PLAYMAG...

Jeux vidéo PC :
- Les news du monde entier • Les tests • Les previews • Les reportages • Le hit-parade • Les bouquins • Commander les bouquins • Les meilleurs sites web • Le matos • Les démos jouables • Les patches • Les sharewares • Les add-ons • Les solutions complètes avec plans • Des trucs et astuces • Des jeux en réseau • Commander les jeux • Les solutions à télécharger • Le magazine PC Soluces...

Musique :
- Les charts • Les news • Les critiques d'albums • L'agenda concert • Les interviews • Les reportages • Les meilleurs sites • Les discographies • Les BD • Les bouquins • Commander les CD • Commander les bouquins • Télécharger des MP3 gratuits • Des fonds d'écrans à télécharger...

Automobile :
- Les interviews de passionnés connus • Les photos studio • Les reportages • Les essais en vidéo • La compétition • Les derniers modèles testés • Les news • Les voitures de collections • Les miniatures • Le design • Le calendrier des manifestations • Les reportages et tests des nouveaux modèles en vidéo • Le guide d'achat : plus de 300 modèles testés • Les fiches techniques • Commander des bouquins • Commander des K7 et DVD • Télécharger les fonds d'écrans • Télécharger les économiseurs d'écrans • Les meilleurs sites web • Les sites officiels des constructeurs • L'abcdaire des abréviations auto • La saison de formule 1 • Découvrir le magazine Auto Live...

Sport :
- Les dernières news • Le classement de D1 • Tous les sports au quotidien....

Voyages :
- Commander les billets d'avion • Réserver un hôtel • Réserver une voiture • Réserver un séjour...

Sorties :
- Les bons plans classés par ville • Les restos...

Services :
- Dialogue en direct par thèmes • Forum d'opinion à thèmes • Petites annonces gratuites • Magazines personalisés (e-mags) • Sondages express • Moteur de recherche dans une base de plus de 20.000 articles • Suivre le cours de bourse de Cyber Press Publishing

En préparation :
L'accès Internet gratuit • Réservations concerts et spectacles • e-mail gratuit • Galerie marchande • Pages persos • Les évènements culturels en France • L'achat groupé • etc.

net LOISIR

www.loisir.net. Le loisir. Sur le Net.

ACCELERATEUR GRAPHIQUE | MEMOIRE 32MB | BUS AGP 4X/2X | CONTROLEUR S3 SAVAGE 2000

DIAMOND

GAMER'S EDITION

VIPER® II

L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- **Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides**
- **Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie**
- **DVD de qualité cinéma et sortie TV**
- **Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC**

Libérer la puissance
Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est leader sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* anéantit la concurrence.

Basée sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D, 3D, sortie TV et DVD.

Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui

www.diamondmm-europe.com/viper Tél: 01 55 38 16 00

S3

© 2000 S3 Inc. Diamond products are owned by S3 Inc. All rights reserved. S3, Diamond and Viper are registered trademarks of S3 Inc. All other products and services are the trademarks of their respective holders. S3 reserves the right to change specifications without notice.